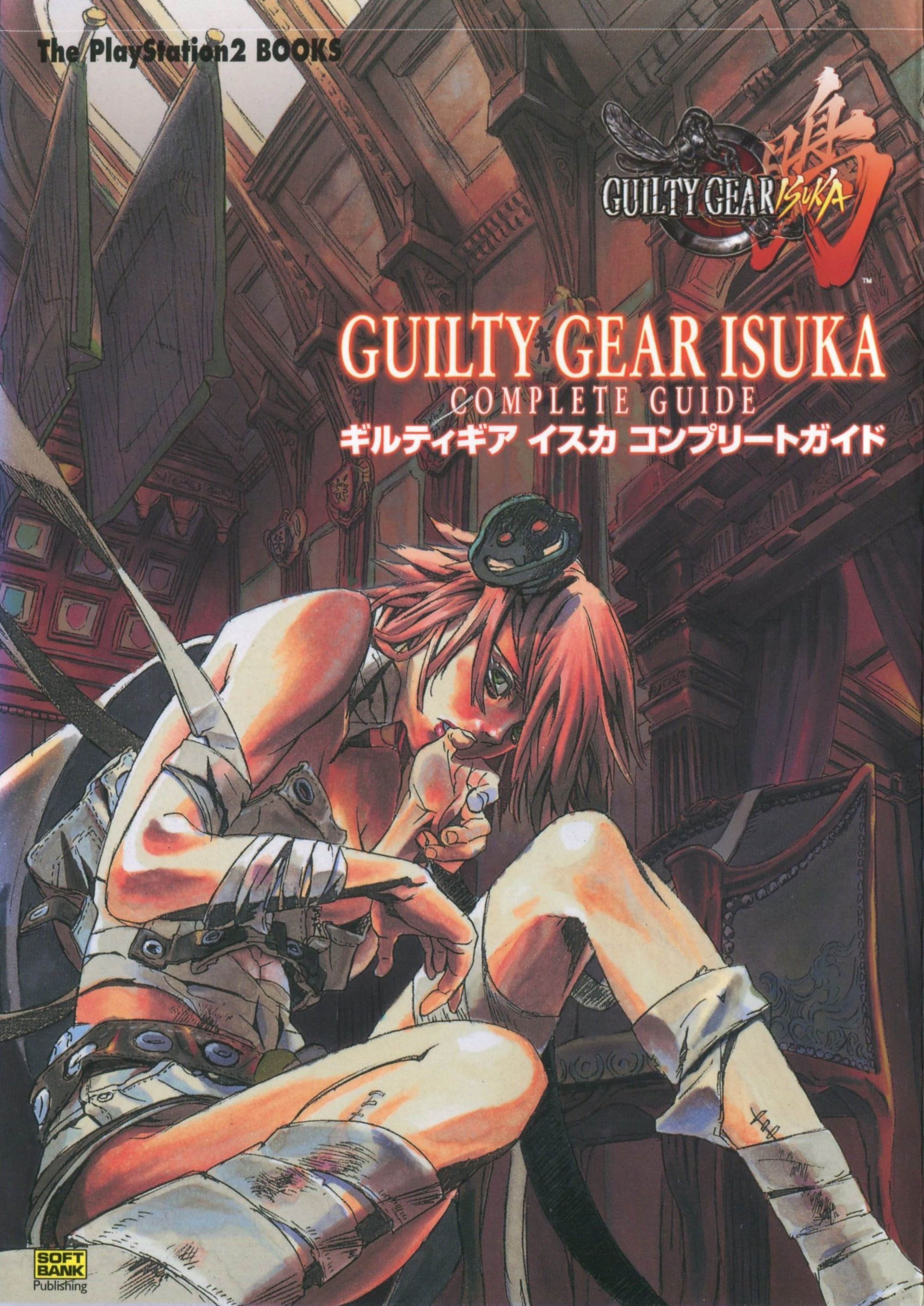
The PlayStation2 BOOKS



GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

SOFT BANK Publishing

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング

ISBN4-7973-2834-7
C0076 ¥1900E
9784797328349
定価 本体1,900円 +税
1920076019005



GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

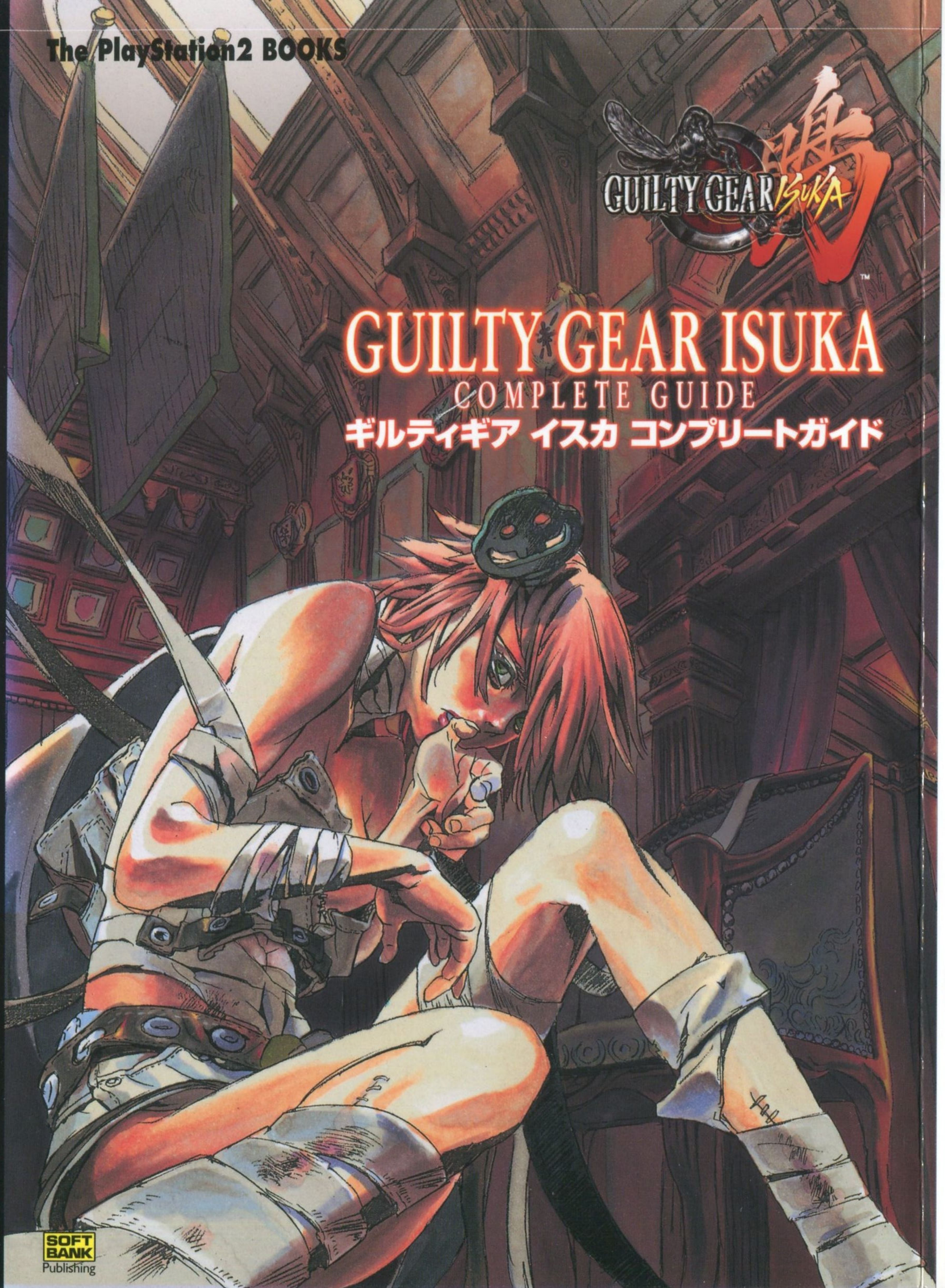
The PlayStation2 BOOKS

ギルティギア イスカ コンプリートガイド

ソフトバンク パブリッシング

SOFT BANK Publishing

The PlayStation2 BOOKS



GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

SOFT BANK Publishing

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング



GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

The PlayStation2 BOOKS

ギルティギア イスカ コンプリートガイド

ソフトバンク パブリッシング

The PlayStation2 BOOKS



GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

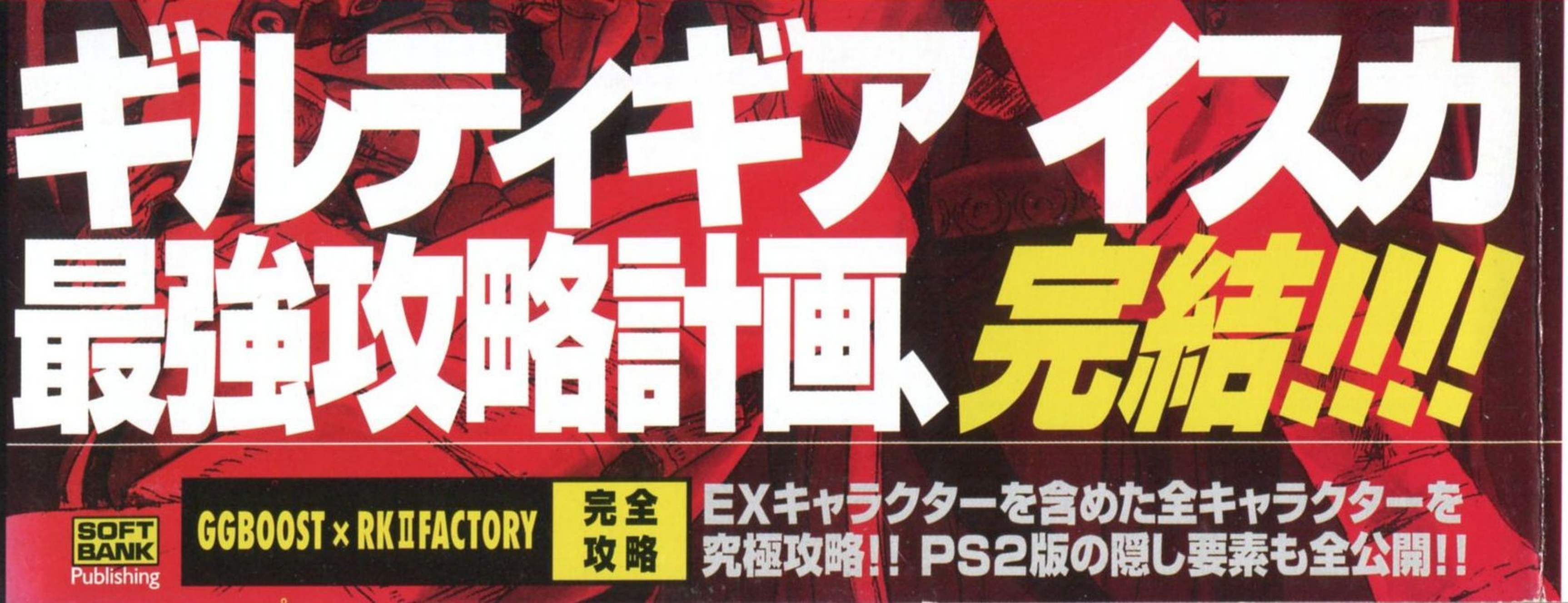
SOFT BANK
Publishing

ギルティギア イスカ
コンプリートガイド

究極攻略に必須の情報を完全網羅!!

▼理解するだけで強くなれるガードバランスやフォースロマンキャンセルを徹底検証 ▼PS2版の隠し要素も全公開 ▼GGBOOSTやロボカイⅡファクトリーといったPS2オリジナル要素を完全攻略 ▼EXキャラクターを含めた全キャラクターの通常技&必殺技の発生・持続・硬直のフレームデータをすべて網羅 ▼もちろん、2～4人対戦に必須のセオリーや対COM戦術、キャラ別コンボテクニックなども完全公開

ソフトバンク パブリッシング
SOFTBANK Publishing



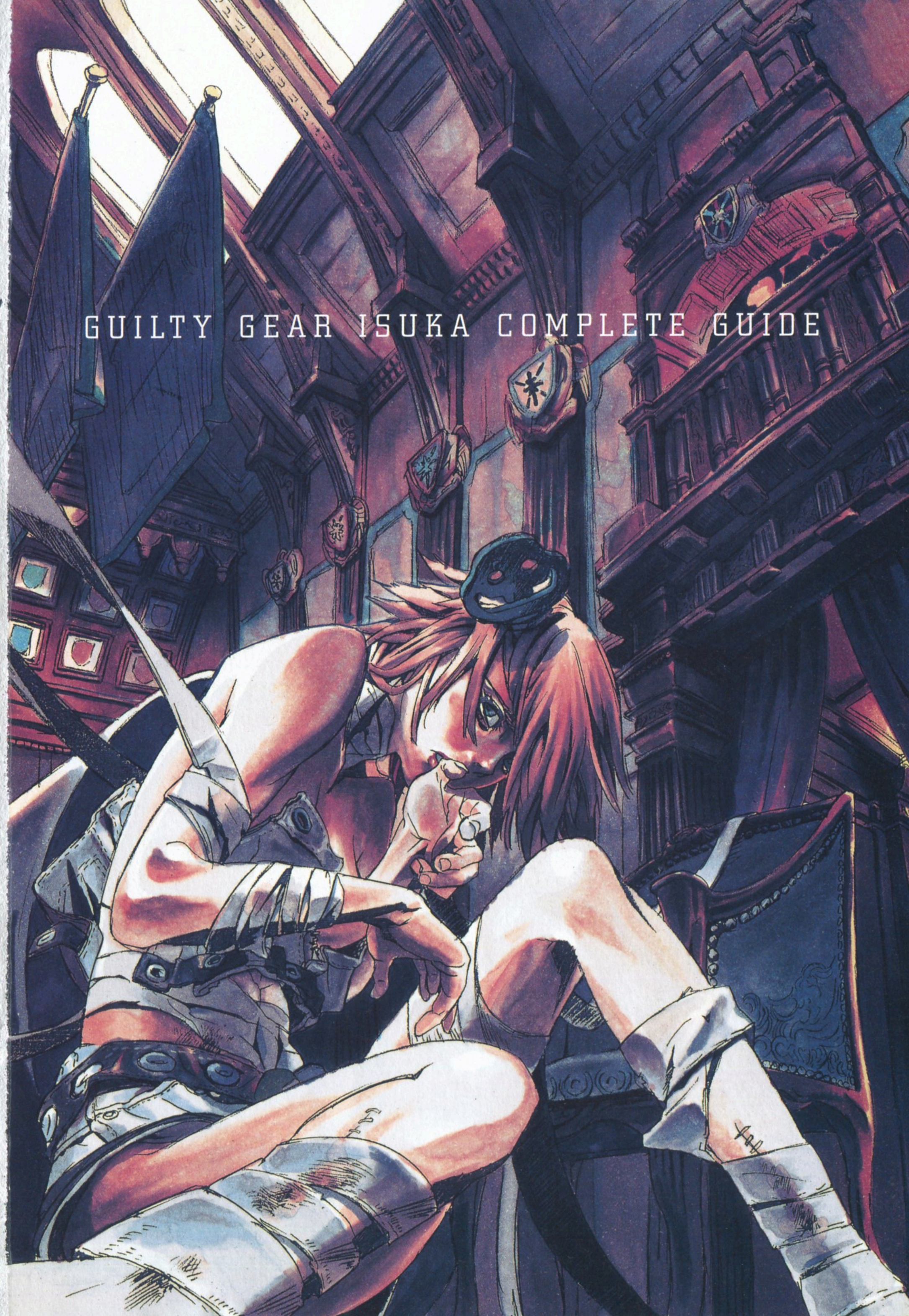
ギルティギア イスカ
最強攻略計画、完結!!!!

GGBOOST × RKⅡFACTORY

完全攻略

EXキャラクターを含めた全キャラクターを究極攻略!! PS2版の隠し要素も全公開!!

SOFT BANK Publishing


GUILTY GEAR ISUKA COMPLETE GUIDE

GUILTY GEAR ISUKA COMPLETE GUIDE

ギルティギア イスカ コンプリートガイド

CONTENTS

システムガイド

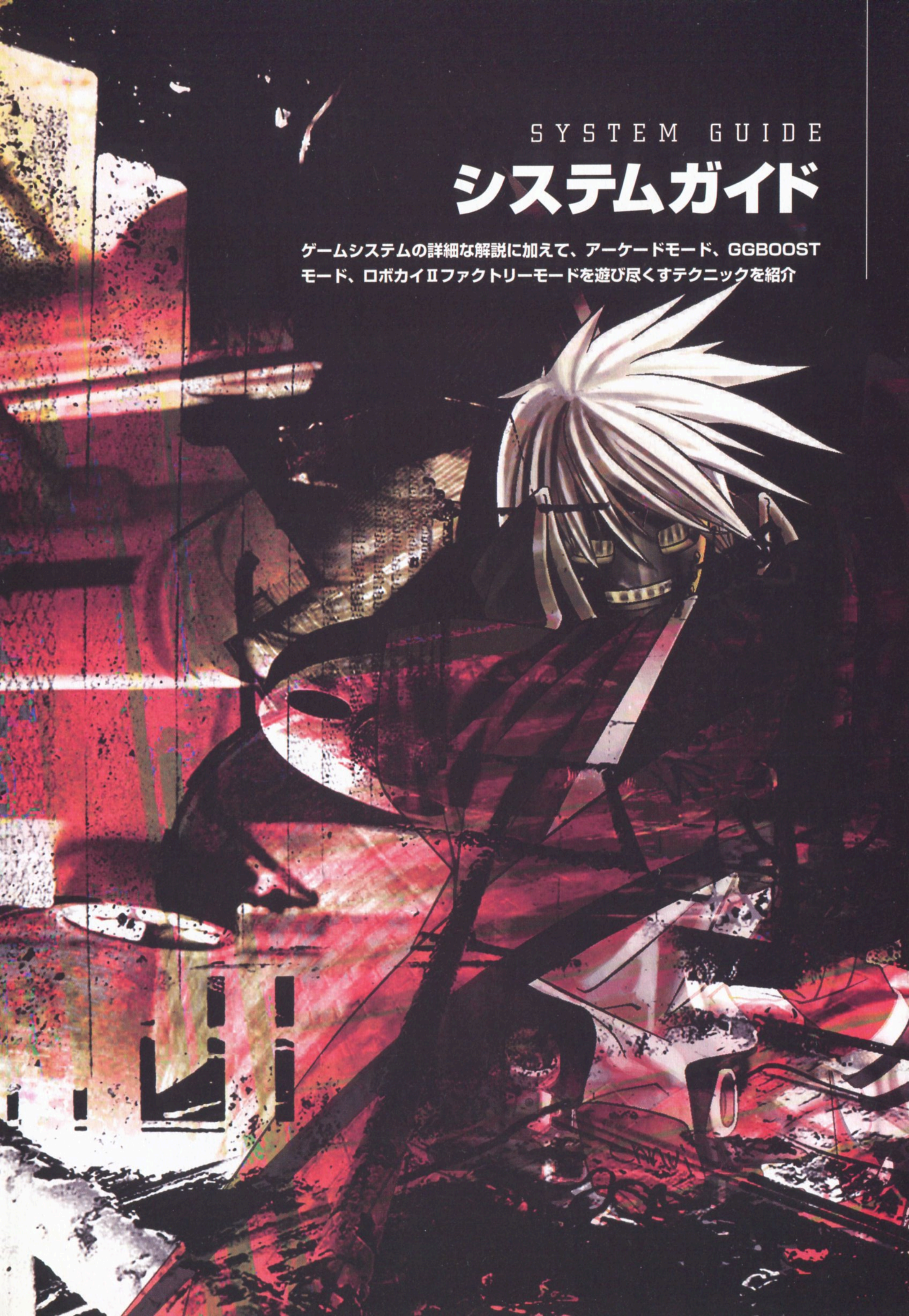
キャラクター攻略

攻略ガイド

SYSTEM GUIDE

システムガイド

ゲームシステムの詳細な解説に加えて、アーケードモード、GGBOOSTモード、ロボカイⅡファクトリーモードを遊び尽くすテクニックを紹介



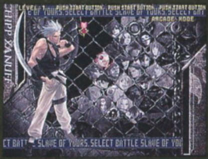
ゲーム開始までの流れ

キャラ選択(アーケード)

まずはキャラクターを選択。制限時間内に使用したいキャラクターにカーソルを合わせて決定しよう。また、梅喧の右下、ミリアの左下にある「random」にカーソルを合わせると、文字通りランダムでキャラを選択できる。キャラカラーはⓅ～振り向き、それ以外のボタンによる6色が選択できる。なお、アーケードモードではボスソル、ボスカイ以外の隠しキャラは選択できないぞ。



慣れないと使いたいキャラを見つけるのに苦労する。制限時間は30秒あるので、間違えないよう、あせらずよく見て選択しよう。



EXキャラを選択したいなら、この時点でスタートを押す。すると、キャラグラフィックの右上に、目印である勲章が表示されるぞ。

キャラ選択(VS、トレーニング)

VS、トレーニングモードでは、まず最初にガレージを選択する必要がある。一応、カーソルの初期位置がガレージごとに違い、1番左はソル、左から2番目はカイ、右から2番目はメイ、1番右はミリアとなっている。なお、キャラカラーはキャラクターを選択後、方向キーの左右で選択する形式になっている。このモードでは、レオパルドンを含むすべてのキャラクターが選択可能だ。



プレイヤーがいなくても、CPUを参加させることができる。その際はキャラ決定後、CPUレベルを1～999の間で選択しよう



これらのモードではロボカイⅡも使用可能。メモリーカードを持ち寄れば、育てたロボカイⅡ同士での対戦も可能なのだ。

チームカラー選択

次にチームカラーを選択。赤、青、黄、緑の4色から選択でき、同じカラーを選択した者同士でチームを組む。アーケードモードでチームを組むと協力戦となる。



アーケードモードは2人まで、VS、トレーニングモードは3人まで、同じカラーを選択できるぞ。

ステージ選択

VS、トレーニングモードのみ、ここでステージを選択できる。ステージの選択権は、チームカラーの選択をスタートボタンで終えたプレイヤーが持つ。



チームカラー選択を終了させたプレイヤーがステージを選べる。



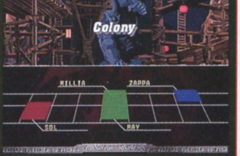
実は、アーケード版から変更を受けたステージが存在する。この「May Beach」でバーベキューをしているリープおばさん、普段はワンピースの水着だが、一定の確率で……!?



条件を満たせば、レオパルドンステージである「antarctica」も選択可能になる。このステージの出現条件と、上写真で紹介している「May Beach」の謎とともにP63で確認せよ。

ポジション表示

すべての選択が終わると、チームカラー、ステージ、開始ポジションとキャラクターが表示されるデモが流れる。なお、ボタンを押せばスキップできるぞ。

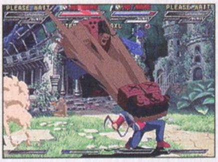


バトル開始時の状況を確認できる。ここで確認しておくと戸惑わずに済むだろう。

SYSTEM 多人数対戦のルール

バトルロイヤル

全員が誰ともチームを組んでいない状況での対戦。自分以外はすべて敵であり、勝利するには全員を倒すしかない。1VS1は相手だけを気にすればいいが、敵が2人以上になるとそうもいかない。どれだけ体力を残せるかが鍵になるぞ。なお、初期ソウルは全員1つ。ソウルシステムについてはこのページ最下段にあるカコミを参照してほしい。



1VS1の場合で最も重要なのは、常に相手方向を向いておく、ということ。振り向きボタンの使い方にどれだけ慣れているかが鍵だ。



最大で4人が入り乱れて戦う。攻撃中の隙を他の敵に突かれることが多いので、無理に攻めず、体力を温存する戦法が基本だ。

1vs2／1vs3／2vs1vs1対戦

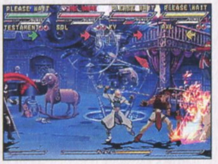
チーム対シングルプレイヤーという対戦。チーム側はどちらか1人でも生き残っていれば勝利となるため、圧倒的に有利。そのハンデを補うため、対戦形式によって補正がかかるようになっている。

●1VS2／1VS3：右カコミにある通り、シングル側は条件こそ恵まれているが、大勢に集中して狙われるため、非常に苦しい戦いを強いられる。初期ソウルは1VS2の場合がお互いに2ずつ、1VS3の場合がお互いの3ずつ、となっている。

●2VS1VS1：初期ソウルがそれぞれ2ずつ、ということ以外にこれといった補正はない。戦いの流れとして、シングル側2人が手を組んでチーム側と相対する、という場面が多くなるため、ソウル数で負けている（＝体力が少ない）チーム側にとっては苦しい戦いとなる。



1VS2、1VS3での違いは初期ソウル数だけだ。



ソウルに差が付く2VS1VS1は、チーム側が苦しい戦いに。

2(3)vs1での特殊補正

シングル側に掛かる補正

サイクバーストが出した状況に関わらず黄色
開始直後からテンションゲージ＆バランスがMAX
与えるダメージが1.1倍

チーム側に掛かる補正

バーストゲージが開始直後0＆増加量が半分
味方の攻撃でダメージを受ける（通常の1/4）
シングル側に与えるダメージが0.9倍

2vs2対戦

お互いがチームを組んだ状態での対戦。初期ソウル数はチームごとに2つずつで、特別な補正はかからない。条件はまったく同じなので、完全な実力勝負となる。もちろん、先に1人目を倒したチームが圧倒的有利な立場に立つことになるぞ。ポジション取りや連携など、チーム内での戦略が問われるこの形式こそ、「イスカ」ならではといえるだろう。



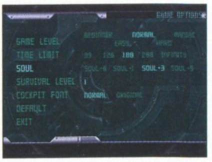
チームならではの戦略が問われるこの対戦形式。まずはお互い1人目をどうやって倒すかに、重点をおいて戦うことになる。



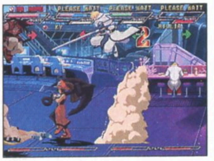
1人目が倒されてしまうと、2VS1が始まる。この場合は当然特殊な補正などはかからないので、2人側はやりたい放題できるぞ。

ソウルシステムについて

バーストゲージの下にある赤いマークが「ソウル」。アクションゲームなどにおける「残機」と同じものと考えるといい。体力が0になっても、ソウルが残っていればそれを消費して体力満タンの状態で復活できる。チームを組んだ場合は「ジョイントソウル」となり、パートナーとソウルを共有する形になる。



初期ソウル数はオプションの設定で増減可能だ。

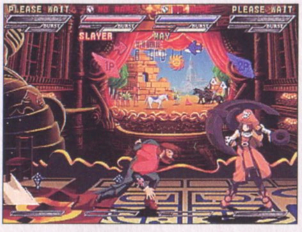


ソウルがなくなると、味方を残して行動不能となるぞ。

SYSTEM システム解説

ダッシュ

➡➡でダッシュが可能。ダッシュ中に出した技やジャンプにはダッシュ慣性が付く。ポチョムキン、各種ザコ、レオパルドンにはなく、アバ(通常モード)、NORMAL版ジョニー、NORMAL版スレイヤー、NORMAL版イノのそれは特殊な性質を持つ。



特殊なキャラとEX版スレイヤー以外は、➡に入れ続けている限り、ずっと走り続けるぞ。

バックステップ

⬅⬅という入力で、動作開始時に無敵があるバックステップとなる。移動距離、無敵の長さ、動作後の隙はキャラごとに違うが、敵の攻めを回避するなど、防御面で役に立つ。自由に振り向ける今作では、逆に接近手段にすることも可能だ。



無敵技のないキャラにとって、起き上がりへの攻めをいかにさばくかが重要な課題。



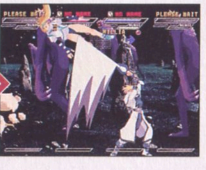
起き上がると同時にバックステップすれば、直接的な攻めは簡単に回避できる。

2段ジャンプ

空中で上方向を入力することで、2段ジャンプとなる。移動手段として使ったり、ジャンプ攻撃をジャンプキャンセル(P12参照)して空中連続技を決めるなど、さまざまな場面で活躍するぞ。なお、チップのみ3段ジャンプまで可能になっている。



毎回安易に跳び込んでいては、対空技の的。2段ジャンプを駆使することで……。



落下のタイミングをずらして、対空技で迎撃されにくくすることが可能だ。

ハイジャンプ

下方向に入れてからジャンプで、残像が付き、普段よりも上昇するハイジャンプとなる。通常ジャンプと軌道、速度が大きく変わるキャラもいるぞ。ハイジャンプ中は2段ジャンプできないが、ジャンプ属性付加(P138)を使えば可能になる。



ハイジャンプで高い位置にあがってから、空中ダッシュorバックステップで敵のいない場所へ移動する、というのが乱戦時の基本ともいえる行動だろう。

空中ダッシュ

空中で➡➡と入力することで空中ダッシュ、⬅⬅と入力することで空中バックステップとなる。基本的に1回のジャンプ中に1回、ミリアとディズィーのみ1回のジャンプ中に合わせて2回可能で、ポチョムキン、アバ(通常モード)、ザコAは使用できない。どちらも空中で水平に一定距離進み動作中に技を出せば、ダッシュ慣性が残せる。なお、動作に移れる高度はキャラごとに違う。



ミリア、ディズィーのみ、合計2回空中ダッシュorバックステップが可能。



2段ジャンプ後は1回分消費するので、1回だけできる、ということになる。



空中ダッシュorバックステップ直後に技を出せば、慣性を残しつつ行動できる。



梅喧であれば、空中畳替しを出しつつ急接近、なんてこともできるぞ。

振り向きシステム

従来の対戦格闘ゲームでは、キャラクターの位置が入れ替わった際、自動的に対戦相手側に向き直る。しかし、『イスカ』では、最大4人が入り乱れて戦うため、任意に振り向くための振り向きボタン[振]が用意されている。自分の背後をカバーする攻撃が非常に少ないので、対戦で勝利するにはこの[振]を使いこなすことが必要不可欠となってくるのだ。この[振]の入力は常時受け付けていて、攻撃中やダウン中、ガード中に入力すれば、硬直が解けた瞬間に振り向く仕組みになっている。現在のキャラクターの向きは、体力ゲージ下の矢印を見ることで確認することが可能だ。ダウン中など、キャラクターが行動できない状況になったら、こまめに確認する癖をつけておこう。



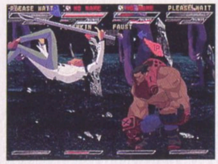
今作での振り向きは手動。従って、ジャンプ攻撃で裏に回ったあと、普通に攻撃しても……。



逆側に技が出てしまう。状況を見て、すぐさま[振]を押せるようになりたいところだ。



相手側を向いてダウンしているが、[振]を押しておくと、起き上がると同時に逆を向くぞ。



技によっては、自動的に振り向かされてしまうものもある。P114を見て確認してほしい。

ガード方向に注意

[振]の存在により、ガード方法も従来の格闘ゲームとは一味違う。今作でのガード方向は、常に自分の向いている方向の逆。相手の位置によってガード方向が変わるわけではないので注意しよう。逆に、自分の向いている方向を把握しておかないと、ガード方向がわからなくなってしまうので非常に危険だ。



ガード方向は相手の位置ではなく、キャラの向きで決まる。



左の写真の場合ガード方向は➡。まずは慣れることが大事。

背後攻撃

Ⓚ＋Ⓢ同時押しで出すことができる背後攻撃は、振り向かずに背後を攻撃できる、というシステム共通技。攻撃モーション、威力や発生速度はキャラクターごとに違うが、出始めは共通して上半身無敵なので、背後から仕掛けられた打点の高い技を回避しつつ攻撃できる。なお、右表に発生フレームと背後への対空性能をまとめたので、参考にしてほしい。また、必殺技と同じように通常技をキャンセルして出せること、当てたあとにキャンセル、ジャンプキャンセルが可能という性質も共通事項だ。



攻撃判定が上に大きいキャラは、背後への対空として使える。ジャンプキャンセル～[振]～空中連続技まで決められるとベスト。



通常技からキャンセルして出せる、という性質を利用すれば、攻撃中に背後から邪魔する相手をキャンセル背後攻撃で迎撃、なんてことも可能。

背後攻撃性能一覧

キャラ名	発生	対空	備考
ソル	13	×	
カイ	19	△	横に長い
メイ	8	△	
ミリア	16	○	
エディ	13	◎	
ポチョムキン	10	◎	カウンター時壁バウンド
チップ	15	△	
ファウスト	15	△	カウンター時壁バウンド
梅喧	13	○	
紗夢	12	△	
ジョニー	13	×	カウンター時壁バウンド
アクセル	11	△	
闇慈	9	○	
ヴェノム	17	×	横に長い
テスタメント	9	◎	
ディズィー	12	×	
スレイヤー	11	△	
イノ	14	×	
ザッパ	11	△	カウンター時壁バウンド
ブリジット	15	△	カウンター時壁バウンド
ロボカイ(Ⅱ)	10	×	
アバ	9	◎	2段技
レオパルドン	8	×	

2ラインバトルシステム

今作におけるバトルフィールドは、手前ラインと奥ラインの2つが存在する。各ラインは完全に独立しており、攻撃が当たるのは同一ライン上にいる相手のみ。例え見た目が当たっているように見えても、別ラインの相手に攻撃が決まることはない。なお、手前ラインは明るく、奥ラインは若干暗く表示される。

ライン関係のシステム技は、「ライン移動」「ガードキャンセルライン移動」「ライン飛ばし攻撃」「ライン移動攻撃」の4種類。この内、「ライン移動」と「ライン移動攻撃」により、任意のタイミングで別のラインへと移動できる。以下でこれらのシステム技を詳しく解説しているので、しっかりと覚えておいてほしい。

なお、別ラインの相手に攻撃が当たらないと書いたが、例外が1つだけある。レオパルドンの攻撃のみ、どちらのラインに対しても攻撃判定があり、さらにどちらのラインにもやられ判定があるという、特殊なキャラクターになっているのだ。


手前ラインにいる場合はキャラが明るく、奥ラインにいる場合は暗く表示されるぞ。


ラインが違えば攻撃がヒットすることはない。誰がどのラインにいるかを把握しておこう。


「ライン移動」や「ライン移動攻撃」を使えば、任意に別ラインに移動できる。


レオパルドンのみ特殊で、ラインという概念が存在しないことを覚えておこう。

ライン移動

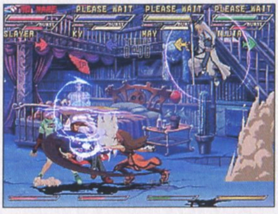
ライン移動はⒽ＋[振]という入力で発生し、別ラインに移動することができる。移動後の隙は小さいが、移動前には若干の隙があり、そこを攻撃されるとライン移動に失敗してしまう。乱戦を回避しようとしてライン移動するのは控えた方が賢明だろう。なお、ライン飛ばし攻撃からのみ、キャンセルしてライン移動できるという特殊な性質を持っているぞ。

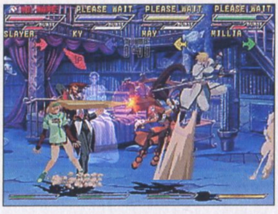

Ⓗ＋[振]と入力することで、別のラインへと移動できる。移動し終わってしまえば隙はほとんどないが、移動し始めは無防備なので、敵に狙われないような状況、タイミングで使おう。


対空技に乏しいキャラであれば、敵の跳び込みに対して、早めのライン移動で逃げる、というのも悪くない。動作直後の隙を考慮して使えるならば、逃げ手段としても十分な性能を持つ。

ガードキャンセルライン移動

ガード硬直中に➡＋Ⓗ＋[振]と入力すると、テンションゲージを25%使用して、ガード硬直をキャンセルしてライン移動を行う、ガードキャンセルライン移動が発生する。通常のライン移動とは違い、動作開始直後から終了まで完全に無敵。混戦に巻き込まれた際、いったんガードしてからこれを使えば、安全かつ確実に離脱できるという、非常に重要な行動なのだ。


乱戦に巻き込まれてしまったら、まずはガードを固めよう。このときフォルトレスディフェンスを使って、テンションゲージを無駄に消費しないように注意すること。


そして、ガードキャンセルライン移動で別ラインに退避。動作中は完全無敵なので、確実に逃げられる。テンションゲージが25%あるかないかで、防御力に雲泥の差が出てしまうぞ。

ライン飛ばし攻撃

Ⓢ＋[振]という入力で、地上ヒット時に相手を別ラインに飛ばす、ライン飛ばし攻撃が出せる。この攻撃は必殺技と同じく、通常技キャンセルから出すことができ、さらに必殺技でキャンセルが可能。また、梅喧とテスタメント以外はジャンプキャンセルも可能と、連続技に組み込むのが主な使い方だ。ただし、空中ヒット時は敵を飛ばすことができないので注意。発生フレームに関しては右表を参照。

攻撃発生一覧

キャラ名	発生	キャラ名	発生	キャラ名	発生
ソル	14	ファウスト	22	ディズィー	19
カイ	19	梅喧	12	スレイヤー	18
メイ	18	紗夢	19	イノ	19
ミリア	19	ジョニー	12	ザッパ	19
エディ	19	アクセル	15	ブリジット	14
ポチョムキン	14	闇慈	13	ロボカイ(Ⅱ)	10
チップ	16	ヴェノム	20	アバ	9
		テスタメント	14	レオパルドン	7

ライン飛ばし攻撃を使った連続技









ライン飛ばし攻撃は連続技に組み込むのがセオリー。地上技からつなぎ、ライン移動でキャンセルして相手を追いかけ、別ラインでさらに追撃というカッコいい連続技も可能だ。また、足払いから決めて空中連続技を叩き込むのも手、だぞ。

ライン移動攻撃

Ⓟ＋[振]という入力で別ラインに移動しつつ攻撃する、ライン移動攻撃が発生。別ラインの敵に攻め込める重要な攻撃だ。性能はキャラによって異なるので、下表でそれぞれ確認しておこう。なお、ライン移動攻撃は必殺技と同じく、通常技からキャンセルで出せる。隙の大きい通常技をガードさせたあとにつなげば、通常技の隙をカバーできるぞ。



各種キャンセルが可能なキャラや、ヒット時よろけを誘発するスレイヤーやメイなど、ライン移動攻撃の性能はキャラによって大きく違う。それぞれのライン移動攻撃の性能を把握しよう。



ポチョムキンの➡＋Ⓗのような隙の大きい技も、当ててしまえばキャンセル可能。ライン移動攻撃につないで別ラインに移動する、という選択を組み込むことで隙を狙われにくくできる。

キャラ名	レベル	ガード後	C	備考	キャラ名	レベル	ガード後	C	備考
ソル	3	有利	C		アクセル	2	不利	C	カウンターでよろけ
カイ	2	不利	CJ	カウンターでダウン	闇慈	2	不利	C	
メイ	3	不利	C	よろけ	ヴェノム	4	有利	−	ダウン
ミリア	2	不利	C		テスタメント	3	不利	CJ	
エディ	3	不利	C	ダウン	ディズィー	3	不利	CJ	カウンターでよろけ
ポチョムキン	3	五分	C	ダウン	スレイヤー	3	不利	−	よろけ
チップ	3	不利	C		イノ	3	不利	C	
ファウスト	4	有利	−		ザッパ	4	有利	−	ダウン
梅喧	4	有利	−		ブリジット	2	有利	C	カウンターでダウン
紗夢	1	不利	C	カウンターでダウン	ロボカイ(Ⅱ)	2	五分	CJ	カウンターでダウン
ジョニー	3	有利	C		アバ	1	不利	C	

※C＝必殺技でキャンセルが可能　J＝ジャンプキャンセルが可能

テンションゲージ

キャラクターの体力ゲージの真下、画面下部に表示されているのがテンションゲージだ。これを消費する行動は右表のとおり。このテンションゲージは、溜まった量をその色で判断できる。25%未満は青、25%以上50%未満は緑、50%以上100%未満は赤で、100%溜まっていれば黄色になるのだ。右表のようなアクティブプレイをすることで、テンションゲージが溜っていく。なお、よく見るとゲージ内がスクロールしていることがわかる。この速度がテンションバランスを表していて、速いほど溜まりやすく、逆に遅いほど溜まりにくい。これは、アクティブプレイをすればスクロールが早く、ネガティブプレイをすれば遅くなる、という仕組みなのだ。


直前ガードをすることでテンションバランスが上昇、テンションゲージが溜まりやすくなるぞ。


覚醒必殺技以外の消費行動後は、一定時間テンションゲージが溜まりにくくなることを覚えておこう。

テンションゲージを使った行動

技名	消費量
覚醒必殺技	50%
ロマンキャンセル	50%
デッドアングルアタック	50%
フォースロマンキャンセル	25%
ガードキャンセルライン移動	25%
フォルトレスディフェンス	随時

アクティブプレイ
敵に接近する
攻撃を当てる
直前ガード

ネガティブプレイ
敵から離れる
敵と同ラインにいない
一定時間攻撃を当てない

ネガティブペナルティ

消極的、つまりネガティブなプレイを続けると、テンションゲージ上に「DANGER」と警告が表示される。そのままさらにネガティブプレイを続けると、「NEGATIVE PENALTY」の文字と共にテンションゲージが0になり、ガードバランスがMAXに。テンションバランスが最低になるうえ、気絶しやすくなってしまうのだ。

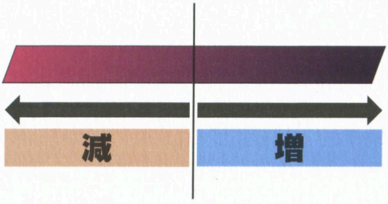

ネガティブプレイを続けると、「DANGER」と警告を受ける。


ネガティブペナルティを受けてしまうと、状況は最悪に。

ガードバランス

体力ゲージの左下にある小さなゲージがガードバランスとなっている。半分溜まっている状態が初期値となっていて、敵の攻撃をガードすると増加し、逆に喰らうと減少する。初期値以上に溜まっている場合は、時間とともに初期値に向かって減少、逆に初期値未満では、連続ヒットが途切れた瞬間に初期値まで回復する仕組みになっている。

ガードバランスは攻撃を受けた際のダメージに影響を及ぼす。初期値未満だと補正がかかり、ダメージが減少、初期値以上ある場合はダメージ補正がかからず、結果的に受けた連続技のダメージが増加してしまうことになるワケだ。なお、ガードバランスゲージは75%以上溜まると点滅を始める。この状態で攻撃を受けると、無条件でカウンターヒット扱いになってしまうぞ。



●増加に関して
- 相手の攻撃をガードすることで増加
- 75%以上溜まっていると点滅し、その間に攻撃を受けると無条件でカウンターヒット
- 攻撃を受けずにいると、初期値に向かって少しずつ減少

●減少に関して
- 相手の攻撃を喰らうと一定値減少
- 初期値以下の場合、連続ヒットが途切れた時点で初期値に

ロマンキャンセル

テンションゲージを50%消費して攻撃動作を強制的にキャンセル、通常状態に戻れる特殊動作がロマンキャンセルだ。相手に打撃技を当てた瞬間から硬直が切れるまでの間に、**[振]**以外のボタンを3つ同時押しすることで成立する。ロマンキャンセル対応技については各キャラのデータページにあるが、基本的に通常技はすべて可能で、必殺技も打撃系の技であればそのほとんどが可能だ。ロマンキャンセルをかけた瞬間、技の硬直がまったくなくなるので、連続技を強化するのに使ったり、隙の大きい技をガードさせたあとに使って逆に攻めに転じる、といった利用法が考えられる。



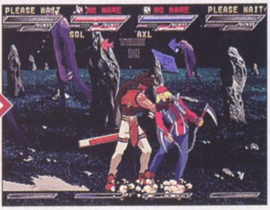
中段攻撃で相手のガードを崩しつつ、ロマンキャンセルからの連続技でダメージアップを図る、というのも手。



空中技をロマンキャンセルした場合、ジャンプ状態となるので、すぐさま空中からの攻撃を繰り出すことができる



ガードされてしまうと隙が大きいソルの**ヴォルカニックヴァイパー**だが、1段目でロマンキャンセルすると……。



無敵技という特性のみを活用できる。ヒット時は連続技、ガード時は攻めに転じるなどすれば、損はまったくない。

フォースロマンキャンセル

テンションゲージを25%使用して技の動作を中断するフォースロマンキャンセル。基本的な性質はロマンキャンセルと同じだが、対応技が決まっており、攻撃を当てる必要はなく、技中の特定のタイミングで**[振]**以外のボタンを3つ同時押しすると成立する。各キャラの対応技はP262以降をチェック。



数々の飛び道具が対応技になっているのもフォースロマンキャンセルの大きな特徴。飛び道具を出して……。



フォースロマンキャンセルして、ダッシュで追いかけて攻める。飛び道具自体の隙を消してしまえるのだ。

デッドアングルアタック

テンションゲージ50%を消費して、地上でのガード硬直中に**➡or↘＋[振]**以外のボタン2つを同時押しすると、ガード硬直をキャンセルして専用の攻撃が出る。ダメージは小さくキャンセルも不可能だが、無敵時間が長く、安全に反撃できる。



ガード中に出せるデッドアングルアタック。テンションゲージの消費は大きいが……。



敵をダウンさせられるので、続けて攻められるのが利点。複数の敵にヒットするぞ。

覚醒必殺技

テンションゲージ50%を消費して出せる強力な必殺技。使用時には画面が暗転する特殊な演出が入る。打撃系の覚醒必殺技は、複数の敵に決まるものが多いのが利点。各キャラの攻略ページを参考に、コマンドや性質を確認しておこう。



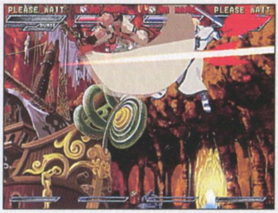
複数の敵を巻き込める技は魅力的。なお、ヒット中はサイクバーストされない、という利点があることも覚えておきたい重要な要素だ。

ダストアタック

地上でⓈ＋Ⓗという入力で出せるダストアタックは、攻撃発生こそ遅いが、しゃがみガード不能で、地上ヒットさせると特殊なやられを誘発、空中連続技を叩き込めるという攻撃。ガトリングコンビネーションに組み込めるので、下段攻撃と合わせて使い、相手のガードを崩すのが主な使い方だ。ヒット時の特殊なやられを活用した連続技については右写真を見てほしい。P146にあるテクニック「特殊なダストアタック」も必見だ。



ヒット時に方向キーを上方向に入れておくと、ホーミングジャンプする。このあと、一定時間はジャンプ攻撃を方向キー上でキャンセル、さらにホーミングジャンプできるという性質がある。



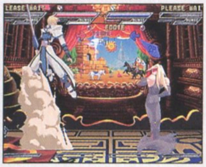
ホーミングジャンプ中は威力の高い技を2〜3発ほど決めて、あとは通常の空中連続技に移行するのが基本となるパターン。しゃがみガードを崩して大ダメージを与えてやろう。

足払い／空中ダスト

しゃがみ状態でⓈ＋Ⓗを入力することで足払いを、空中でⓈ＋Ⓗを入力することで空中ダストをそれぞれ出せる。前者は全キャラ共通で、ダウンを奪える下段攻撃、後者はキャラごとに特徴的なジャンプ攻撃となっている。特に前者はガトリングコンビネーションの締めに最適なのだ。



足払いにジャンプキャンセルがかかるキャラも存在する。連係の中継に使えるぞ。



空中ダストは特殊な技が多い。カイに至っては、なんと飛び道具を放つぞ。

ガトリングコンビネーション

通常技から通常技へと連続的につないでいけるシステム。どの技からどの技を出せるか、というのはキャラごとに違うので、各キャラのガトリングコンビネーションルートをチェックしておこう。相手に攻撃を当てないと出せないが、通常技同士つなぎはボタン連打で出すことができるぞ。



攻めの中核を担うガトリングコンビネーション。下段であるしゃがみⓀから……。



近距離立ちⓈなどにつないで連係を構築。キャラクターのルートを頭に叩き込もう。

ジャンプキャンセル

対応する通常技を当てたあと、硬直をキャンセルしてジャンプできるというテクニック。主な使い方としては、地上技で相手のジャンプを迎撃、ジャンプキャンセルから空中連続技を叩き込んだり、技をガードさせてからジャンプキャンセル〜空中ダッシュから攻め込む、などが考えられる。なお、ジャンプキャンセルを活用した特殊テクニックに「ジャンプ属性付加」や「ジャンプ準備モーションキャンセル」がある(P138参照)。



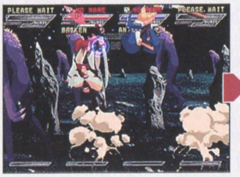
空中の相手を対空技で迎撃し、ジャンプキャンセルから空中連続技でダメージを与える、という流れは今作において基本中の基本とも言える。キャラごとの有効な空中連続技と合わせて、しっかり会得しておきたいところだ。



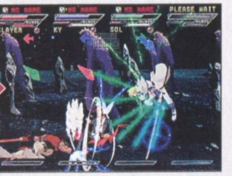
ジャンプキャンセル可能なけん制技を当てたあと、ジャンプ〜フォルトレスディフェンスや、ハイジャンプで逃げ、他の敵からの反撃を防ぐという活用法も。攻撃手段としてだけではなく、防御的な使い方もできるのだ。

ガード／空中ガード

ガードは地上での立ち、しゃがみガードと、空中ガードの3種類。ガード方向は、P7にある通り、常に向いている方向の反対方向。各ガードごとに防げる攻撃が決まっていて、例外も当然あるが、基本的にジャンプ攻撃は立ちガード、足元ギリギリを攻撃する技はしゃがみガードする必要があり、地上の通常技は空中ガードできないと覚えておこう。



地上ガードは立ちとしゃがみの2種類。なかにはしゃがみガードできない地上攻撃もある。



空中ガードはガード方向で惑わされることがないものの、地上攻撃のほとんどがガードできない。

フォルトレスディフェンス

方向キーをガード方向に入れつつ、Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓢ、Ⓟ+Ⓗ、Ⓚ+Ⓗのいずれかを押し続けると、青紫色のバリアをはるフォルトレスディフェンスになる。フォルトレスディフェンスはそれを行うだけでテンションゲージを消費し、その間に相手の攻撃をガードすると、攻撃力に応じた量のテンションゲージをさらに消費するが、右表のような恩恵を受けられる。なかでも最大の利点は、地上で使えば立ち、しゃがみ問わずすべての攻撃を防ぐことができ、空中で使えばすべての空中ガード不能技を防げる、ということ。ガードキャンセルライン移動と使い分けて、敵の攻めをしのいでいこう。

フォルトレスディフェンスのメリット
必殺技ガードによる削り、ガードバランス上昇を無効化
ノックバックが増加
空中ガード不能技をガードできる
立ち、しゃがみの状態を問わず、中段、下段両方の攻撃をガードできる。



中段と下段の同時攻撃も、フォルトレスディフェンスを使えば簡単に防ぐことが可能なのだ。



フォルトレスディフェンスを使った特殊なキャンセルテクニックも重要。P146を確認せよ。

直前ガード

敵の攻撃が当たる直前にガードを入力、ガードに成功するとキャラが白く光る。これを直前ガードといい、通常のガードよりもガード硬直が短くなり、ノックバックも減少、さらにP10で紹介したテンションバランスが増加するのだ。ガード硬直が短くなるおかげで、普段反撃できない技に反撃ができることも。各種ガードの硬直差は下記を参照。



普段は3段ガードさせられてしまい、反撃できない梅喧の連ね三途渡しだが、直前ガードすると……。



攻撃と攻撃の間に、投げや無敵技による反撃が可能となる。使いこなせれば非常に強力だ。

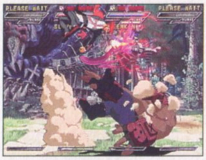
各種ガードによる硬直の違い

各攻撃レベルにおける、各種ガードの硬直フレームを右表にまとめたので参考にしてほしい。フォルトレスディフェンスは強力な防御手段である分硬直が長く、直前ガードは短くなる、という仕組みだ。特に空中直前ガードは硬直の減少が顕著で、敵の空中ガトリングコンビネーションに空中投げで割り込めることもある。

	防御方法/相手の技の攻撃レベル	1	2	3	4	5
地上	直前ガード	7	8	10	12	14
	通常ガード	9	11	13	16	18
	フォルトレスディフェンス	11	13	16	19	21
空中	直前ガード	4	6	9	10	12
	通常ガード	10	12	14	17	23
	フォルトレスディフェンス	12	15	18	24	27

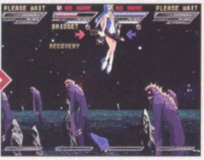
ダウン復帰

空中やられ中に[振]以外の攻撃ボタンを押すと、ダウン復帰できる。ニュートラル、前方、後方と、方向キーによって3種類の軌道を選択で可能。ニュートラルと前方が16フレーム、後方は14フレームの対打撃無敵があり、それぞれ7フレーム目から空中での復帰動作が可能になる(注、1フレームは60分の1秒)。なお、ダウン復帰に移行できるのは喰らった技のダウン復帰不能時間が終了してからで、この時間は主に攻撃レベルに準拠するが、ソルのジャンプⓈ＋Ⓗなど例外的に長い技もある。その場ダウン復帰のみ高度制限があり、低空では不可能。ダウン追い討ち後はまず無理だ。


ダウン復帰不能時間は攻撃レベルに準拠するが、なかにはダウン復帰が不能な技もある。


ダウン復帰不能時間は攻撃をくらっている時間が伸びるにつれて減少していく仕組み。


ダウン復帰後はジャンプ中の行動が可能。復帰の隙を狙われないように……。


2段ジャンプなどで敵のいない場所へと逃げよう。ダウン復帰自体の方向も重要だ。

サイクバースト

通常状態だけでなく、敵の攻撃を受けている最中にも使えるサイクバースト。体力ゲージ右下にあるバーストゲージがMAXの時、攻撃ボタン4つを同時押しすると発動できる。発生まで打撃に対して無敵で、発生速度、攻撃判定の大きさは共通。複数の敵にヒットする性質を持つ。なお、通常状態に出せば黄色、やられ状態に出すと青色サイクバーストが発生。また、使用できない状況も少なからず存在する。黄色と青色における両者の違い、使用不可能な状況に関しては右表を参照。

使用状況による違い

使用状況	通常状態	やられ状態
色	黄色	青色
ゲージ使用量	2/3	すべて
ヒット効果	テンションゲージMAX	バーストゲージ1/3回復
攻撃後のスキ	打撃技に対して無敵	無防備

サイクバーストを使えない状況

- 気絶中
- 投げ技、覚醒必殺技喰らい後、ダウン復帰するか起き上がるまで
- やられ中覚醒必殺技を出された場合
- 硬直を含め、自分が技を出している間

黄色サイクバースト

ヒット時テンションゲージMAXになるのが大きな利点。発生前に空中投げされることもあるが、着地まで打撃に対して無敵なので、リスクはほとんどない。



青色サイクバースト

相手の連続技を回避できるのが利点。ただし、ガードされてしまうと反撃されてしまううえ、バーストゲージが0になってしまうというリスクを抱える。



バーストゲージについて

バーストゲージは時間とともに上昇、体力が残り少ないときは若干だが増加量が増える。また、敵の攻撃を受けたときも微量だが上昇していく。例外として、敵2人に囲まれた状況で攻撃を受けると、普段よりも大幅にバーストゲージが溜まる。これは、脱出不可能な連続技に対する配慮となっているわけだ。

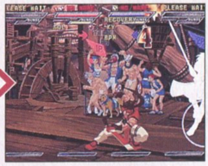

敵2人に挟まれて連続攻撃を永遠に喰らう状態だと……。


バーストゲージがすぐに溜まる。サイクバーストで脱出だ。

ダウン追い討ち

ダウン状態の相手にも一定時間やられ判定が残るので攻撃を加えられる。大幅な補正がかかるためダメージは微量だが、トドメを刺したり、普段とは違った起き攻めを展開するのに活用しよう。


ダメージには期待できないが、相手の体力が残り少ないときには十分有効に活用できる。


ダウン追い討ちを決めるとダウン復帰されてしまうが、そこを狙って攻めるのもアリだ。

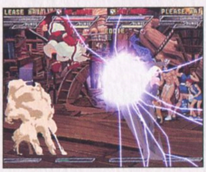
気絶

各種攻撃には気絶値が設定されており、これが一定量に達すると気絶となる。連続ヒットが途切れてから敵に再度攻撃されるか、方向キーとボタンを連続入力して回復するまでは完全に無防備だ。


気絶した瞬間から回復入力を受け付けている。空中連続技中に気絶した場合、回復速度次第では、起き上がる前に通常状態へと復帰できることもある。

相殺

お互いの技の持つ攻撃判定同士のみがぶつかり合った場合、白いエフェクトとともに相殺する。相殺後、何もしなければそのまま技の動作を続行するが、ボタン入力でキャンセルすることも可能。フォルトレスディフェンスに移行すれば安全だ。

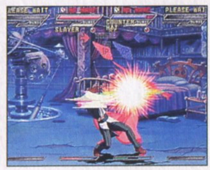

攻撃判定の強いジャンプ攻撃と、対空技がぶつかりあった時に起こりやすい相殺。


発生の早い技やフォルトレスディフェンスでキャンセルするのがオススメだ。

カウンターヒット

相手の技の動作開始直後から攻撃判定の持続が消滅するまでの間に攻撃を決めるか、P10にあるようにガードバランスが75%以上溜まっているところに攻撃が決まると、喰らったキャラクターが赤く光り、カウンターヒットの発生となる。


カウンター時は、通常よりのけぞるようになり、ノックバックするまでが遅くなる。


カウンターヒットでヒット効果が変わる技も多い。各キャラのデータを参照しよう。

よろけ

よろけはヒット効果の1つで、喰らったキャラの頭上にレバー型のアイコンが発生するのが目印。よろけによる硬直は、⬆と⬇以外の方向キーを入力することで短縮できるが、よろけを誘発させた相手からのみ、よろけ中に投げをくらってしまう。なお、カウンターヒット時のみよろけを誘発する技も多い。各キャラのページで確認しておこう。


よろけには投げ技も連続技として決まるのが特徴。もちろん、打撃による連続技も有効。


ただし、よろけさせたプレイヤー以外の投げは決まらないようになっているぞ。

ヒット効果

今作には数多くの特殊なヒット効果やダウン効果が存在する。本誌で使われている名称と、その効果、見た目を下表にまとめたので、参考にして各キャラクターの攻略を読み進めてほしい。

ヒット／ダウン効果一覧

効果名	説明
ダウン	相手をダウンさせる
叩き付け	相手を地面に叩き付けてダウンさせる
叩き付けバウンド	相手を地面に叩き付けてバウンドさせ、空中に浮かす
ダストやられ	きりもみ状態で空中に飛ばす
壁バウンド	相手を横方向に吹き飛ばす。画面端に到達するとバウンドして跳ね返る
浮かせ効果	空中に打ち上げる

SYSTEM

アーケード：モード解説

モードの特徴

『イスカ』におけるCPU戦は、決められた体力でどこまで勝ち続けられるか、というサバイバル形式になっている。対戦相手となるCPUは、通常1人or1人＆1人で、サバイバルレベルが20になるとCPU2人組みが乱入、以降はレベルが10上がるごとに乱入してくる。そして、レベルが99に達するとボスであるレオパルドンが登場。こいつを倒せばエンディングとなるのだ。



CPUの乱入はサバイバルレベル20から始まり、以降は10上がるごとに乱入してくるぞ。



サバイバルレベルが一定値に達すると、ボスであるレオパルドンが出現。攻略方法はP22を参照しよう。

体力回復条件について

CPU戦では体力は試合に勝利するか、敵に攻撃を決めるごとに回復する(回復量については右表参照)。ただし、ソウルが復活することはない。

体力回復条件表

CPU戦勝利時の回復量		
勝ち方	通常時	乱入CPU
K.O.勝ち	40	210
判定勝ち	20	140
残りタイムによるボーナス		
100×残りタイム÷1ラウンドでのバトルタイム		

ダメージを与えた時の体力回復量

サバイバルレベル	体力回復量	サバイバルレベル	体力回復量
10未満	ダメージ×0.05	50〜59	ダメージ×0.19
10〜19	ダメージ×0.07	60〜69	ダメージ×0.23
20〜29	ダメージ×0.09	70〜79	ダメージ×0.27
30〜39	ダメージ×0.11	80〜89	ダメージ×0.31
40〜49	ダメージ×0.13	90以上	ダメージ×0.35

サバイバルレベル

CPUキャラの強さの基準となるサバイバルレベルは、一定の経験値を溜めると上昇。経験値は敵に攻撃を加えたり勝利することで溜まる(詳しくは表参照)。レベル100をクリアするとオプションでより高レベルが選択可能になり、乱入キャラはレベル10ごと、レオパルドンは49ごとに登場する。

サバイバルレベルレベルアップに必要な経験値

サバイバルレベル	レベルアップに必要な経験値
20未満	現在のレベル×10+150
20〜49	現在のレベル+340
50〜69	現在のレベル+370+現在のレベル÷2
70以降	現在のレベル×2+400

各種ボーナスによる獲得経験値

各種ボーナス	獲得経験値
勝利時ボーナス	
覚醒必殺技フィニッシュ	現在のレベル+100
パーフェクト勝利	現在のレベル+200
CPUの種類によるボーナス	
通常CPU	ダメージ×1
乱入CPU	ダメージ×2
ヒット数ボーナス（1ヒットごとに加算）	
1〜49	現在のヒット数
50以降	50
与えたダメージによるボーナス	
全ダメージ	ダメージ×4÷5
サバイバルレベルによるボーナス（1ヒットごとに加算）	
全レベル	現在のレベル÷10

勲章ポイントとEXキャラクター乱入条件

勲章をあつめてポイントが100に達するとEXキャラが乱入。彼らを倒せばそのEXキャラが使用可能に。

階級レベル（ノーマル）	サバイバルレベル	獲得ポイント	聖騎士コース	賞金首コース
0	0	0	見習い（デフォルト）	見習い（デフォルト）
1	1〜99	1	志願兵	悪来
2	100〜199	5	下級兵	賞金首レベル1
3	200〜299	10	支援兵	賞金首レベル2
4	300〜399	15	新隊員	賞金首レベル3
5	400〜499	20	隊員	賞金首レベル4
6	500〜599	25	特派隊員	賞金首レベル5
7	600〜699	30	上級隊員	賞金首レベル6
8	700〜799	35	小隊長	賞金首レベル7
9	800〜899	40	大隊長	賞金首レベル8
10	900〜949	45	守護天使	賞金首レベル9
11	950〜999	50	守護神	指定S級賞金首
12	〜1000	100	団長	世界指名手配
階級レベル（ノーマル）	**サバイバルレベル**	**獲得ポイント**	**聖騎士コース**	**賞金首コース**
(EXキャラ)	100Pごとに出現	0	鬼狩、竜狩、剣聖	KNIGHTBREAKER、NIGHTMARE、HELLGATE
			英雄、伝説	HELLRIDER、TYRANT

SYSTEM

アーケード：攻略の基本

敵が1人の場合

シングルプレイ時

CPUキャラの性質に、プレイヤーが別ラインにいると、すぐにライン移動やライン移動攻撃で追いかけてくる、というものがある。これを利用し、ダウンを奪ったあと別ラインに移動し、敵の起き上がりに合わせて着地するタイミングでジャンプすると、ほとんどの場合ライン移動で追いかけてくるので、この隙にまたダウンを奪う、ということを繰り返すといいだろう。



まずは足払いなどでダウンを奪ってから、別ラインに移動し、相手の起き上がりに合わせてジャンプする。



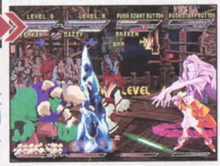
すると、CPUキャラがライン移動してくるので、連続技などを決めてダウンを奪う、ということを繰り返そう。

2P協力プレイ時

2VS1なので、状況的にはかなり有利。とにかく2人で挟み込むことを優先させ、中段攻撃と下段攻撃を同時に繰り返すことで簡単に勝つことができるだろう。なお、CPUのガードを崩すことに成功したあとは、できる限り1人で連続技を決め、ダウンを奪ってからまた挟み込む、という方法を取った方が、CPUのバーストゲージが溜まりにくいので、より早く倒すことができるだろう。



2VS1なら負ける要素はない。機動力に優れるキャラがジャンプ～空中ダッシュでCPUの裏に回り込み……。



挟み込んで中段攻撃と下段攻撃を同時に出し、ガードを崩して連続技を叩き込む。これだけで簡単に勝てるぞ。

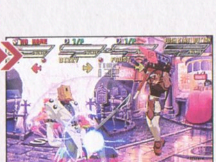
敵が2人の場合

シングルプレイ時

1VS2となるため、非常に分が悪い。特に、挟み込まれると中段と下段の同時攻撃で簡単にガードを崩されてしまう。挟み込みを回避するには、自分と敵の1人でもう片方の敵を挟み込んで固めてしまう、というのが手っ取り早い。なお、固めている最中に、挟まれていない側の敵がジャンプなどで接近してくる場合があるため、ジャンプキャンセル可能技で固めるのが理想だ。



敵のチームにチームワークは存在しない。敵1人を真ん中において盾にしつつ、攻撃を叩き込んでいく。



もう片方が空中から攻めてくるようなら、ジャンプキャンセルで逃げるなり、迎撃するなりできればベストだ。

2P協力プレイ時

2VS2では、1VS1で使えた、ダウンを奪ってからライン移動し、ジャンプで相手のライン移動を誘って反撃する、というパターンを画面端に分かれてそれぞれで実行するのが簡単だ。開始と同時にそれぞれ向かい側の画面端に移動し、追いかけてきたCPUに投げを決めて位置を入れ替える、というのがオススメ。あとは、1VS2にならないように、しっかりと味方を援護し合えば問題ない。



開始と同時に前方の画面端に向かって素早く移動する。ダッシュジャンプ～空中ダッシュなどを使うといい。



着地前に振り向いておき、接近してきた敵を画面端に投げる。あとは、別ラインに移動するパターンを繰り返そう。

SYSTEM ≫アーケード：キャラクター別戦術

ここでは、アーケードモードを1人で攻略するにあたって、①1VS1ではダウンを奪い、別ラインに移動して敵のライン移動を待つ。②1VS2では敵1人を敵と挟み込み、ジャンプキャンセル可能な技を使って固めつつ闘う、といった前ページで挙げた2つの攻略の基本パターンで活用できるテクニックを紹介。キャラクターごとの具体的な技、ガトリングコンビネーションや動きを紹介するので、参考にしてほしい。



1VS2では覚醒必殺技の性能も重要だ。発生が早く、攻撃範囲が広い覚醒必殺技があれば、固めがヒットした際の連続技に組み込むことで、片方の敵に大ダメージを与えつつ、もう片方の敵にも攻撃できる。



1VS2の心得として、敵達の体力ゲージをこまめに確認する、ということを覚えておこう。体力の少ない敵を優先的に攻撃して倒し、1VS1の状況に持ち込めば、あとはパターンにはめて倒すだけだ。

アバ A.B.A

1VS2ではハイジャンプなどで画面端に移動し、【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】→C→抹消〜覆滅(↓↘→+Ⓢがあたる寸前でⓈ)や、忌避(↓↘→+Ⓗ)の連発で敵の体力を削ろう。諸刃モードはトドメを刺すまえに分離を使わないと、次のバトルで体力が減少した状態で始まってしまうぞ。



とにかく機動力に乏しいので、忌避によるけん制で敵の体力を削るのが主戦法。



1VS1はジャンプⒽで接近し、立ちⒽ→C→**抹消〜覆滅**を繰り返すのが楽だ。

ロボカイ ROBO-KY

1VS1は【しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→座談カイ(↓+Ⓢ+Ⓗ)】を多用し、ヒット時は別ラインに移動するパターンへ。1VS2では逃げつつ【遠距離立ちⓈ→座談カイ】で電力ゲージを溜めて、**LV3町内カイばーげん(空中で↓↘→+Ⓢ)**で敵を蹴散らそう。追い込まれたらハイジャンプⓈ+Ⓗで逃げよう。



電力ゲージを溜めて、攻撃範囲の広い**町内カイばーげん**で一掃するのが1VS2の基本。



困ったら**カイ幕ホームラン**。無敵で、ロボカイの背後を攻撃できるのが利点だ。

ソル SOL BADGUY

1VS1では**ヴォルカニックヴァイパー(→↓↘+ⓈorⒽ)**が強力。追加攻撃後は別ラインに移動するパターンへ。1VS2では、敵1人をもう片方の敵と挟み込んで【遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】を絡めたガトリングコンビネーションで固めよう。距離が詰まったら後方ジャンプ〜空中バックステップで仕切り直す。



無敵技でほとんどの敵にダウンを奪える**ヴォルカニックヴァイパー**が頼りになる。



1VS2で立ちⒽがヒットしたら、**タイランレイブverβ**につなげるといい。

カイ KY KISKE

1VS1では**グリードセバー(↓↙←+Ⓚ)**でダウンを奪い、別ラインへ移動するパターンへ。1VS2では、画面端を維持し、敵が遠い場合は**スタンエッジ(↓↘→+Ⓢ)**や**スタンエッジ・チャージアタック(↓↘→+Ⓗ)**、近距離では後方ジャンプからジャンプⒽ→C→Ⓢ**空中スタンエッジ**で敵の体力を削ろう。



1VS1では**グリードセバー**が使いやすい。立ちⒽから出していくといいだろう。



1VS2では画面端を維持することが大事。後方ジャンプⒽが使いやすいぞ。

※C=キャンセル　JC=ジャンプキャンセル

メイ MAY

1VS1では、ジャンプ↓+Ⓗで接近して【立ちⓀ→足払い】でダウンを奪うといいだろう。1VS2時は画面端に移動してから、【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→JC→空中バックダッシュⒽと繰り返すのがオススメ。困ったら**究極のだだっこ(→↘↓↙←+Ⓗ)**で状況を打開するのも一つの手だぞ。



発生まで無敵で、コマンドが簡単な**究極のだだっこ**は、乱戦で困った時に使おう。



基本はジャンプキャンセル～空中バックステップⒽ。これで画面端を死守しよう。

ミリア MILLIA RAGE

1VS1は足払いとジャンプⒽを主体に戦い、ダウンを奪ったら別ラインに移動するパターンに。1VS2では【立ちⓀ×α→しゃがみⓈ】で敵を固め、危なくなったらハイジャンプキャンセル～空中ダッシュ×2で逃げよう。余裕があれば**シークレットガーデン(↓↙←+Ⓗ)**を↓→→←と操作して出すといい。



無敵で複数の敵を巻き込む**ウインガー(↓↙←↙↓↘→+Ⓗ)**も強力だ。



囲まれそうになったら、素早い空中ダッシュから振り向き～ジャンプⒽで攻撃&回避。

エディ EDDIE

1VS1では、**インヴァイトヘル(↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ)**を使ってダウンを奪おう。分身の移動攻撃も有効だ。1VS2時は、画面端に移動して**ドリルスペシャル(エディ召還にⒽ)**を設置しつつ待つ。ヒットしたら**シャドウギャラリー(空中で←↙↓↘→+Ⓢ)**や**アモルファス(→↘↓↙←→+Ⓗ)**で追撃だ。



1VS1では、移動攻撃～【Ⓟ→Ⓚ→Ⓢ】～移動攻撃、という固めを狙ってもいい。



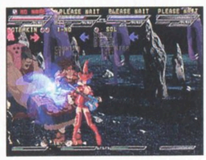
判定の大きい**ドリルスペシャル**を設置して端で待つと、追ってきた敵に決まりやすい。

ポチョムキン POTEMKIN

1VS1では、**ポチョムキンバスター(密着して→↘↓↙←→+Ⓟ)**を決め、ライン移動して前ジャンプ～追ってきた敵に再度**ポチョムキンバスター**というパターンで楽勝。1VS2では画面端に移動して**F.D.B.(→↘↓↙←+Ⓢ)**でけん制しつつ待ち、接近してきた相手を**ポチョムキンバスター**で投げよう。



高威力の投げ技、**ポチョムキンバスター**は1VS1、1VS2問わず大活躍する。



画面端で**メガフィスト・後方(↓↙←+Ⓟ)**を連発するのもいい。

チップ CHIP ZANUFF

1VS1は足払いでダウンを奪い、あとは別ラインに移動して待つパターンを繰り返すといい。1VS2では、片方の敵を【立ちⓅ×α→遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】で固める。どこからでもジャンプキャンセルできるので、追い込まれてもジャンプ～空中ダッシュや、**空中αブレード(空中で↓↘→+Ⓟ)**で逃げられる。



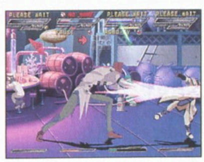
1VS1では、素早いダッシュから足払いを狙い、ダウンを奪っていこう。



ジャンプキャンセルできる技のみでガトリングコンビネーションを構成できる。

ファウスト FAUST

1VS1では、画面端から**レレレの突き(←↙↓↘→+Ⓚ)**を連発。ヒット時は**もう一丁オイッス!**まで決めて別ラインに移動し、追ってくるところに再度**レレレの突き**だ。1VS2では、ジャンプ中↓+Ⓚ→C→**ごーいんぐまいうぇい(空中で↓↘→+Ⓗ)**が基本。隙を見て**何が出るかな?(↓↘→+Ⓟ)**も使おう。



1VS1では**レレレの突き**によるけん制が強力。画面端まで離れてから行おう。



空中ごーいんぐまいうぇいは攻撃時間が長く、1VS2でもかなり役に立ってくれる。

梅喧 BAIKEN

1VS1では遠距離立ちⓈ→C→**蚊鉤(←↙↓↘→＋Ⓗ)**でけん制するのが基本。ダウンを奪って別ラインに移動して、**空中畳替し(空中で↓↘→＋Ⓚ)**を出しておこう。1VS2では画面端に移動し、後方ジャンプから空中畳替しを連発。敵が近くまで迫ってきている場合は、ジャンプⒽからキャンセルで出すのもいい。



遠距離立ちⓈなどから**蚊鉤**につなぐ。近距離でヒットしたら連続技を決めよう。



空中畳替しは画面端でのバリアとして役に立つ。連発して敵を追い払うのだ。

紗夢 JAM KURADOBERI

1VS1ではダッシュから【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】で、ヒット時は**龍刃(↓↘→＋Ⓚ)**、ガード時は**百歩沁鐘(↓↘→＋Ⓢ中にⓈ)**で攻める。1VS2では、**サイクバースト**や【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→JC→**鷹嬰脚(空中で↓＋Ⓚ)**でゲージを溜め、**戀崩嬢(→↘↓↙←→＋Ⓗ)**を狙え。



素早いダッシュから連続技を狙っていくのが1VS1の基本。ガード時は**百歩沁鐘**だ。



判定の広さ、持続、隙のなさなど、非常に優秀な性能を誇る戀崩嬢が1VS2の鍵。

ジョニー JOHNNY

1VS1、1VS2ともに、立ちⒽ→C→**グリター イズ ゴールド(↓↘→＋Ⓗ)**が基本。特に、1VS1ではここからダッシュ～再度立ちⒽとつなげて固め、ヒット時は連続技を決める、というのがオススメだ。1VS2では、**グリター イズ ゴールド**のあと、再び立ちⒽでけん制して敵を近寄らせないこと。



コインのヒット後は、**LV2ミストファイナー・中段(↓↘→＋Ⓚ)**で敵を一掃。



1VS1でコインが切れたら、【立ちⓀ→足払い】→C→ライン移動攻撃のパターンへ。

アクセル AXL LOW

1VS1ではしゃがみⒽでよろけを誘発させ、**鎌閃撃(←溜め→＋Ⓢ)**で追撃。その後ダウンを奪って別ラインに移動、追いかけてきた相手に再度しゃがみⒽ、という戦法で戦おう。1VS2では、距離を取ってジャンプⓈ、立ちⓅ、**鎌閃撃**でけん制。特に攻撃判定が3発ある**鎌閃撃**は敵2人を巻き込みやすい。



後方の敵も攻撃できる**百重鎌焼(↓↘→↘↓↙←＋Ⓗ)**は、乱戦時に活躍。



リーチが非常に長く、多段である**鎌閃撃**を多用し、1VS2を乗り切ろう。

闇慈 ANJI MITO

1VS1では→＋Ⓗ→C→ライン飛ばし攻撃→ライン移動まで入れ込み、ヒット時は近距離立ちⓈ→C→**陰(→↓↘＋Ⓗ)**と決め、ガード時は敵のライン移動に→＋Ⓗを当てていこう。1VS2ではテンションゲージを溜めてから、立ちⒽを振り回し、ヒットしたら**一誠奥義「彩」(→↘↓↙←→＋Ⓗ)**につなごう。



敵のライン移動に→＋Ⓗを出せば、ライン移動攻撃もガードポイントで受けられる。



1VS2ではなんとかしてテンションゲージを溜め、とにかく**一誠奥義「彩」**に頼る。

ヴェノム VENOM

1VS1、1VS2ともに、→＋Ⓗ→C→**Ⓟボール生成(↓↙←＋Ⓟ)**～立ちⓅ打ちが基本。これでテンションゲージが溜めて**ダークエンジェル(↓↙←↙↓↘→＋Ⓢ)**を放ち、その間に**Ⓟボール生成**～立ちⓅ打ち。接近されたら【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ】→JC→**Ⓢマッドストラグル(空中で↓↘→＋Ⓢ)**だ。



基本は**Ⓟボール生成**からの打ち出し。これを追いかけて→＋Ⓗでさらにけん制しよう。



サイクバーストなどで溜めたテンションゲージは、**ダークエンジェル**に注げ。

※C＝キャンセル　JC＝ジャンプキャンセル

テスタメント TESTAMENT

1VS1では、ダッシュから【立ちⓀ→しゃがみⓈ→立ちⒽ】と出し、ヒット時は**グレイヴディガー(↓↙←+Ⓟ)**、ガード時は**ゼイネスト(↓↙←+Ⓗ)**につなぐ。**グレイヴディガー**後は別ラインに移動して相手のライン移動の隙に攻撃しよう。1VS2では、画面端で設置系必殺技で待ち、連続技を狙おう。



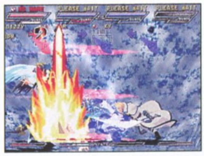
マスターオブパペット(↓↘→↓↘→+Ⓗ)もいい。ヒットすれば……。



強化HITOMI(↓↙←+Ⓢ)が設置できるので、画面端での待ちが一層強固に。

ディズィー DIZZY

1VS1では**魚を捕る時に使ってたんです(↓↘→+Ⓗ)**でダウンを奪ってからライン移動、**Ⓟよく話し相手になってくれます(↓↙←+Ⓟ)**を出して待ち、敵のライン移動の隙を突こう。1VS2では空中ダッシュで距離を取り、各種飛び道具を連発して敵を追い払う。**インペリアルレイ(→↘↓↙←→+Ⓢ)**も有効。



テンションゲージが溜まったら、すぐに**インペリアルレイ**を出しておくとよい。



敵のライン移動攻撃が**よく話し相手になってくれます**に当たるので、簡単に反撃できる。

スレイヤー SLAYER

1VS1ではジャンプⒽで接近し、連続技を狙う。**→+H**を出し、**ⓅDステップ～アンダープレッシャー～イッツレイト(↓↙←+ⓅorⓀ中にⓈorⒽ中にⓈorⒽ)**を連発、というのも強い。1VS2では、攻撃力に任せて**PDステップ～パイルバンカー(↓↙←+ⓅorⓀ中にⓅ↗**を連発するのが強力だ。



パイルバンカーはとにかくダメージが大きく、戦闘が早く片付きやすいのだ。



敵をもう片方の敵と囲んだら、【近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】で固めるのもよい。

イノ I-NO

1VS1では**抗鬱音階(↓↙←+Ⓟ)**でけん制しつつ**ケミカル愛情**でダウンを奪って別ラインに移動、相手のライン移動にダッシュからの攻撃を重ねる、というのがオススメ。1VS2では、しゃがみⒽ→C→**Ⓢ大木をさする手(←↙↓↘→+Ⓢ)**を連発してテンションゲージを溜め、覚醒必殺技でまとめて攻撃だ。



低い姿勢で突進し、よろけを誘発する**大木をさする手**を連発するのが1VS2の基本。



テンションゲージが溜まったら、使いやすい覚醒必殺技を出し、ダメージを与える。

ザッパ ZAPPA

1VS1、1VS2ともに、霊魂追加技を連発して霊魂を8つ溜め、**ラオウ憑依**を最優先にする。なお、1VS2で犬が憑依したら、画面端でガードを固めつつ待ち、攻撃の隙に**犬攻撃③(↑+Ⓢ+Ⓗ)**を決めて霊魂を稼ぐのが安全だ。ラオウ憑依後は、威力が高い無敵技の**ラストエドガイ(↓↙←+Ⓢ)**を連発。



霊魂が溜まったら**こんにちは三匹のムカデ(↓↘→+Ⓟ)**でラオウを召還しよう。



ラオウさえ憑依すればこっちのもの。高い攻撃力を活かし、一気にカタを付けよう。

ブリジット BRIDGET

1VS1、1VS2ともに、攻撃時間が長くよろけを誘発する**ロジャーラッシュ(YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に↓↘→+Ⓗ)**が強力。遠距離立ちⓈ→しゃがみⓈor→+Ⓢから前方にYOYOを設置して、再度遠距離立ちⓈから**ロジャーラッシュ**につなぎ、さらにけん制してロジャーが戻るのを待とう。



頼れる技、**ロジャーラッシュ**。技自体のダメージが大きいのも嬉しいところだ。



囲まれたらハイジャンプで逃げるかか、**スターシップ(→↓↘+Ⓟ)**で反撃。

SYSTEM ≫アーケード：レオパルドン攻略

最初からの場合はLv99で、初期Lv100以上から始めた場合は下2桁が49、99となるごとに出現するボスキャラ、レオパルドン。口の中にいる犬＆謎の男が弱点で、それ以外の部分への攻撃は通用しない。強力な必殺技をいくつも持っているので、気を抜くと一瞬でやられてしまうぞ。



巨大なレオパルドンの攻撃はラインをまたいで判定があり、やられ判定もラインをまたいでいるのが特徴。



必殺技の中でも、覚醒必殺技であるキラーノート(Lv3)には要注意。ガードしても多くの体力を削られてしまう。

基本となる戦い方

レオパルドンは、頭にしかやられ判定がないので、攻撃判定が高い位置にある技を使うか、ジャンプ攻撃でしかダメージを与えられない。レオパルドンは数々の強力な飛び道具系必殺技を有しているので、攻撃を仕掛ける際は、これを飛び越せるようにダッシュジャンプから空中ガトリングコンビネーションを決めて、ジャンプキャンセルで離脱、というのが基本の動きになるぞ。なお、レオパルドンのやられ判定はラインをまたいである。チーム戦の時は互いに違うラインで戦おう。



まずはダッシュジャンプし、頭目掛けてジャンプ攻撃を決める。遠距離から跳び込む場合は、レオパルドンの放つ飛び道具の上を行けるよう、ハイジャンプを使って接近するに留めておいた方が無難だ。



ジャンプキャンセルできる技につなぎ、さらにジャンプ攻撃を叩き込みつつ、逆側に逃げるのが安全なパターン。下に続くキャラ別攻略で、使用キャラの持つ有効なパターンを確認しておこう。

キャラクター別攻略

アバ

ダッシュがないので逆側には行けないが、ジャンプ【Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→JC→【Ⓢ→Ⓗ】がいい。諸刃時もダッシュジャンプから同じパターンでOK。

ロボカイ

ダッシュジャンプ【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ】→JC→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ】がいい。逆側に離脱したければ、ジャンプキャンセルからジャンプⓈ＋Ⓗを出すといい。

ソル＝バッドガイ

ダッシュジャンプ【Ⓢ→Ⓢ＋Ⓗ】→JC→【Ⓢ→Ⓗ】がいい。ジャンプキャンセルをできる限り遅らせると、次のジャンプⓈが当たりやすい。

カイ＝キスク

裏には回れないが、ダッシュジャンプ【Ⓚ→Ⓢ】→JC→【Ⓢ→Ⓗ】。ジャンプキャンセルを遅らせないと2回のジャンプⓈが決まらないぞ。

メイ

ダッシュジャンプ【Ⓢ→Ⓗ】から**レスティブローリング(➡⬇↘＋Ⓢ)**につなぎ、攻撃後に↘に入力して方向転換で逃げる。

ミリア

ダッシュジャンプ【Ⓚ→Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→JC→【Ⓟ→Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】で逆に回りつつ攻撃できる。技と技のつなぎをできる限り遅らせよう。

※C＝キャンセル　JC＝ジャンプキャンセル

エディ

逆側には回れないがダッシュジャンプ【Ⓚ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】がいい。なお、初段はジャンプⓀ→JC→Ⓚ〜というパターンでも大丈夫だ。

チップ

敵頭辺りの位置で空中ダッシュして、【Ⓚ→Ⓢ】→JC→Ⓗ→C→**空中αブレード(空中で↓↘→+Ⓟ)**で逆側に退避しよう。

梅喧

ダッシュジャンプから【Ⓟ→Ⓚ→Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→JC(後方)→Ⓢ→C→**空中畳替し(空中で↓↘→+Ⓚ)**から、再度ダッシュジャンプだ。

ジョニー

若干危険を伴うが、前方ジャンプから【Ⓢ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】がいいだろう。リスクを減らすならジャンプⓈ→後方ジャンプで逃げよう。

闇慈

ダッシュジャンプから【Ⓟ→Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ】→JC→【Ⓟ→Ⓢ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓢ】がオススメ。ジャンプⓅはジャンプ直後に出そう。

テスタメント

ダッシュジャンプ直後に【Ⓢ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】→C→**グレイヴディガー(↓↙←+Ⓟ)**が手軽。移動距離が稼げるので反撃されにくい。

スレイヤー

頭の高さで空中ダッシュしてⓀ→C→**フットルースジャーニー(空中で↓↙←+Ⓚ)**がオススメ。ダメージが高く、すぐに倒せることも。

ザッパ

霊魂はまず集められないので、無憑依状態で戦おう。ダッシュジャンプから【Ⓚ→Ⓢ】→JC→遅めにⒽとすれば、当てつつ逆側に回れる。

ポチョムキン

接近して前方ジャンプ【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】を連発しよう。逆側に回れないなど不安はあるが、ダメージが大きいので意外と早く倒せるのだ。

ファウスト

ダッシュジャンプから【Ⓚ→Ⓟ→Ⓚ→Ⓟ→Ⓚ】→JC→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】が基本。最初のⓀ→Ⓟの回数は出した高さで調整しよう。

紗夢

ダッシュジャンプから【Ⓚ→Ⓟ×α→Ⓗ】とすると逆側に回れるのでリスクが小さい。ジャンプⓅの回数は高さと相談して決めよう。

アクセル

ダッシュジャンプから【Ⓚ→Ⓟ×α→Ⓚ】→JC→後方ジャンプⓈが安全。また、垂直ジャンプからⓈ→Ⓟと出し、繰り返すのもいい。

ヴェノム

ダッシュジャンプから【Ⓚ→Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ】→JC→【Ⓢ→Ⓗ】と決める。Ⓢ→Ⓟ→Ⓢのつなぎを遅らせて、しっかりと弱点に当てよう。

ディズィー

ダッシュジャンプ【Ⓢ→Ⓗ】→C→**Ⓚ独りにしてください(↓↙←+Ⓚ)**から空中バックステップⓈで泡を破壊、というのが安全。

イノ

バックジャンプから頭の高さで**ケミカル愛情(→↘↓↙←→+Ⓚ)**を出そう。**限界フォルテッシモ(空中で↓↘→↘↓↙←+Ⓢ)**も有効だ。

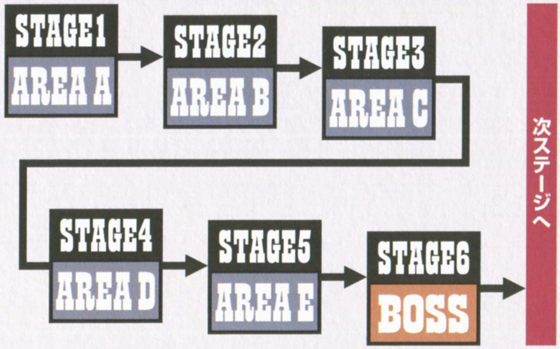
ブリジット

ダッシュジャンプから【Ⓢ→↓+Ⓗ】→JC→前方ジャンプから後ろ方向にYOYOを設置し、**ジャッグドロジャー(↓↙←+Ⓗ)**だ。

SYSTEM ▷GGBOOST システム解説

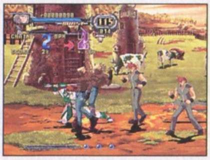
ステージ構成

GGBOOSTモードは、ザコと闘う5つのエリアと、BOSS(ロボカイⅡ)戦という区切りで、全5ステージ構成となっている。道中のワープジュエルを拾うと、ボーナスステージを経ていくつかの面をクリアせず進めるが、基本的には25のエリアと5人のボスをクリアすることで、他モードとは異なるエンディングを観賞できる。



コンボ

コンボが加算される基本的な条件は、他のモードと同じく、敵に攻撃を当てた際のノックバックやよろけ等にさらに攻撃を加えること。このGGBOOSTモードではその条件に加え、1人の敵がやられ状態(きりもみ、ダウンも含む)にある状況で別の敵に攻撃してもコンボ数が加算される。


ダストなどやられ動作が長い攻撃をヒットさせ続けると、コンボをつなぎやすい。


単純にヒット数が多い必殺技も、コンボを稼ぐには重要な要素となるぞ。

チェイン

敵に攻撃を当てるとチェインカウントが一定時間表示される。この間に"最後に攻撃を加えた敵"以外に攻撃をヒットさせせると、次々とカウントが加算されていく。なお、チェインが増えない条件下で敵を攻撃してもチェイン数は加算されないが、チェイン猶予時間が最大まで戻るのだ。


チェインカウントを一定以上稼ぐと得られるエキストラボーナスも存在する。


足払いのようなダウンを奪う技がチェインカウント稼ぎにかなり役立つ。

得点・ボーナス

GGBOOSTモードでは、各エリアに出現するザコやボスにダメージを与えると得点が得られる。右表のとおり、敵キャラによって基本得点が異なり、さらにロマンキャンセルなどの特殊な行動でダメージを与えると、基本得点にプラスしてボーナス得点が加算されるという仕組みになっている。


ロマンキャンセルやフォースロマンキャンセルを行うだけでボーナスがもらえる。


覚醒必殺技は敵を大量に巻き込みやすいので、高得点ボーナスには必須の攻撃。

キャラ別基本得点

ザコA…4　**ザコB**…6　**ザコC**…8　**ザコD**…4
ザコE…6　**ザコF**…8　**ボスロボカイ**…15
ボスソルカイ…20　**巨大ロボカイ**…25　**その他**…10

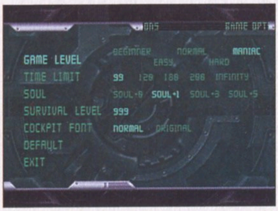
※単体得点＝（キャラ別基本得点+(CPUレベル/2)）×与えたダメージ量(最低1)

各種行動ボーナス補正

コンボボーナス	＋（現在のコンボ数×3）％（最大：999%）
チェインボーナス	＋（現在のコンボ数×3）％（最大：999%）
ロマンキャンセルボーナス	＋100%
フォールロマンキャンセルボーナス	＋200%
デッドアングルボーナス	＋50%
覚醒必殺技ボーナス	＋50%

難易度による変化

オプションモードの難易度の調整は、GGBOOSTモードにも影響する。難易度を下げると、通常よりザコ、ボスのHPと攻撃力が減少するため、クリアするのが簡単になる。しかし、そのかわりに難易度が高いほどクリアボーナス点、エキストラボーナス点に右表のような高倍率の補正が掛かるので、ハイスコアを目指したい場合は高い易度のモードを選ぶ必要がある。



誰よりも高い点数を目指したい人は、難易度を「MANIAC」にしよう。そのかわり、敵がかなりパワーアップするので、クリアすること自体が難しくなるのだ。

敵キャラ関係の補正

BEGINNER	
CPUレベル	−8
ザコの奥行き移動速度	110
HP	0.5倍
与えるダメージ	0.4倍
EASY	
CPUレベル	−4
ザコの奥行き移動速度	120
HP	0.8倍
与えるダメージ	0.6倍
NORMAL	
CPUレベル	±0
ザコの奥行き移動速度	130
HP	1.0倍
与えるダメージ	0.8倍
HARD	
CPUレベル	+8
ザコの奥行き移動速度	140
HP	1.5倍
与えるダメージ	1.0倍
MANIAC	
CPUレベル	+16
ザコの奥行き移動速度	160
HP	2.0倍
与えるダメージ	1.5倍

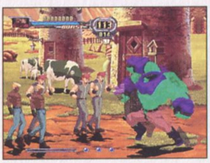
※下記のパラメーター以外にもガード率や必殺技への割り込みカウンター行動などの発生確率にも影響します。

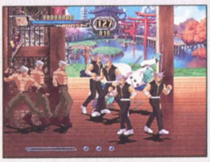
クリアボーナス点への補正

BEGINNER	
STAGE1	85%
STAGE2	70%
STAGE3	55%
STAGE4	40%
STAGE5	25%
EASY	
STAGE1	90%
STAGE2	80%
STAGE3	70%
STAGE4	60%
STAGE5	50%
NORMAL	
STAGE1	100%
STAGE2	100%
STAGE3	100%
STAGE4	100%
STAGE5	100%
HARD	
STAGE1	100%
STAGE2	110%
STAGE3	120%
STAGE4	130%
STAGE5	140%
MANIAC	
STAGE1	120%
STAGE2	140%
STAGE3	160%
STAGE4	180%
STAGE5	200%

ブーストダッシュ

方向キー＋振り向きボタンという操作で、このモード限定の動作である「ブーストダッシュ」を行える。通常のダッシュやバックステップより素早く移動できるので、必ず活用していこう。


ブーストダッシュを利用すればすばやく自由に移動できる。


ブーストダッシュ中は足元が無敵。一部の攻撃をかわせる。

奥行き

方向キーの上下でラインを自由に移動できるかわりに、ジャンプの操作がボタンに変わっているのがこのGGBOOSTモードの特徴。はじめは操作に戸惑うが、練習して慣れるように心がけよう。


方向キーを上下に入力するだけで簡単にライン移動できる。


ライン移動しながらブーストダッシュもできる。

横移動の表

キャラ	移動量	キャラ	移動量
アンジ	2450	メイ	2200
アクセル	2100	ディズィー	2750
イノ	2450	エディー	2600
ファウスト	2000	ロボカイ	2300

キャラ	移動量	キャラ	移動量	キャラ	移動量
ソル	2500	ジャム	2750	カイ	2300
ジョニー	2400	ミリア	2200	ベノム	2600
ポチョムキン	1800	スレイヤー	2300	チップ	2900
ザッパ	2200	バイケン	2700	ブリジット	2600
ロボカイ2	2300	テスタメント	2350	アバ	2250

奥行き移動関連

プレイヤーキャラ・ボスキャラの通常奥・手前歩行速度	160 ※全キャラ一律
プレイヤーキャラ・ボスキャラの斜め奥・手前歩行速度	横速度・奥行き速度共に各キャラの通常時の4/5
通常奥・手前ブーストダッシュ移動の速度	1120 ※全キャラ一律
斜めブーストダッシュ移動の速度	横速度・奥行き速度共に各キャラの通常時の4/5

SYSTEM ≫GGBOOST 敵&アイテム紹介

知識を深めよう

敵の特殊な攻撃方法に対策を立てたり、あらかじめアイテムの効果を知っていれば、過酷なGGBOOSTモードでの闘いも乗り切れる。ここでは出現する敵6種類の詳しいデータと各種アイテムの効果について紹介していくぞ。



敵によっては必殺技を使ってくるものも。あらかじめ、誰がどのような攻撃をするか知っておきたい。



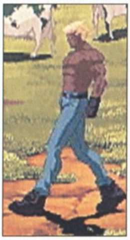
赤いクスリは12秒間常にテンションゲージがMAXの状態になる。覚醒必殺技を連発して敵を倒すチャンスだ。

ザコA



ザンギリ頭の敵。ガードしないので、攻撃が確実にヒットする。必殺技は宙返りキックのようなモーションの**剛天雷撃キック**。

ザコB



上半身が裸の男。ガードやしゃがみ攻撃をしてくるやっかいな敵だ。必殺技は遠距離から突進してくる**魔人撲滅タックル**。

ザコC



おだんご頭の女性キャラ。飛び道具の光臨疾風波、空中から急降下する**落桜竜神スパイク**などの必殺技を使用する強敵だ。

ザコD



リーゼント頭で服を着ている男。下段技の**スライディングキック**で遠距離から急襲してくる。しゃがみガードで対処しよう。

ザコE



上半身裸で、髭が生えている男。ザコBと同じく**魔人撲滅タックル**をしてくるが、下段攻撃がないので比較的楽に闘える。

ザコF



ザコCと外見は似ているが眼鏡をかけている。必殺技は使わないが、空中ダッシュやリーチの長い攻撃が非常にやっかいだ。

肉

効果 HPが最大値まで回復する。



ステーキ

効果 HPが300回復する。



サンドウィッチ

効果 HPが150回復する。



ソーダ

効果 HPが70回復する。



勲章(大)

効果 スコアが2000点加算される。



勲章(小)

効果 スコアが1000点加算される。



クスリ(青)

効果 移動スピードが15秒間2倍になる。



クスリ(赤)

効果 テンションゲージが12秒間MAX。



ワープジュエル

効果 クリア後ボーナスステージへワープ。



技チップ

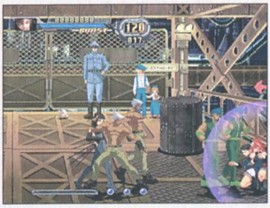
効果 ロボカイⅡの覚醒必殺技チップ。



SYSTEM ≫ GGBOOST 攻略の基本

生き残るための技術

GGBOOSTモードは、ステージをクリアか回復アイテムを取るまで体力が回復しないので、できるだけダメージを受けない闘い方が必要になってくる。ここでは生き残るために必要な基本的なテクニックを4つ紹介していくぞ。



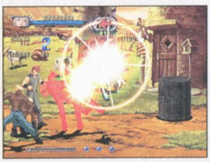
画面端をキープすれば、一度に大量の敵と戦わなくて済む。ただし、画面外に回り込む敵も一部存在する。



画面中央で囲まれそうになったら、ジャンプで空中に逃げる。さらに空中ダッシュを利用して画面端へ逃げよう。

サイクバーストを使え！

青色サイクバーストはやられモーション中に出せるので、敵に攻撃を受け続けているときの回避手段に使おう。さらに青色サイクバーストを3人以上の敵に当てると、バーストゲージが再びMAXまで回復するので、囲まれても再度使用できるぞ。一方、黄色サイクバーストは通常使う必要はないが、エキストラボーナスの条件が厳しく、テンションゲージが必要なときの対処法として使おう。





青色サイクバーストは3人以上に当てればバーストゲージが最大まで回復。そのため囲まれたらすぐに使ってもかまわない。金色サイクバーストはテンションゲージが必要なときに使おう。

姿勢の低い攻撃を

ザコたちの攻撃は打点の高いものばかりなので、上半身無敵や姿勢の低い攻撃を出せば、潰しつつ反撃できる。また、ダウンを奪えば敵の攻撃量も減るので、足払い連打が最も効率がいい。ザコたちの攻撃でしゃがみガードできないのは、ザコCの**落桜竜神スパイク**のみ。そのため、ザコCがジャンプしたら立ちガードに切り替えるか、フォルトレスディフェンスを使っておけばOKだ。



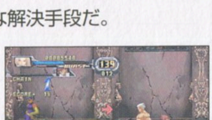


足払いや➡＋Ⓟや姿勢の低い必殺技は敵の攻撃を受けにくい。このような攻撃を連発しているだけで、ダメージは最低限に抑えられる。また、しゃがみガードも比較的安全な行動だ。

背後に気をつけろ！

大量の敵に囲まれると、正面の敵を攻撃している間に背後の敵から攻撃されるケースが多い。そのような場合、前後に攻撃判定を持つ必殺技や背後攻撃→ジャンプキャンセルを活用しよう。画面端で背後に回られた場合、背後攻撃を使って対処する以外に、ジャンプから真下を攻撃できるジャンプ攻撃を出すのも有効な解決手段だ。

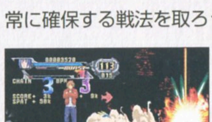




囲まれたり背後を取られたら背後攻撃が基本的な対処方法。その他、前後に攻撃判定を持つ必殺技や、無敵技、デッドアングルアタックなども対処法の一つとして効果的だ。

攻撃範囲の広い攻撃を

正面から敵が大量に近づいてきた場合は、攻撃判定と持続時間の長い突進技や、攻撃範囲の広い飛び道具系の覚醒必殺技で、一気に敵を一網打尽にするチャンス。特に後者のような覚醒必殺技を持つキャラは、前方ダッシュを繰り返したり、黄色サイクバーストを活用してテンションゲージを常に確保する戦法を取ろう。



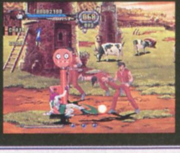


突進系の必殺技は一度に複数の敵を倒すのに役立つ。また、攻撃範囲の広い**アモルファス**や**インペリアルレイ**のような覚醒技は、敵を倒したときにボーナスが入るのもお得だ。

SYSTEM ▷ GGBOOST 各キャラクターの基本戦法

アバ

姿勢が低い足払いを連打するのが基本。**抹消(↓↘→+Ⓢ)**始動の3段技は攻撃範囲が広く、敵をまとめて倒しやすい。



通常時、諸刃時に関わらず足払いは優秀。これだけでかなり進める。

ロボカイ

しゃがみⓈ→**座談カイ(↓+Ⓢ+H)**でダウンを奪いつつ電力ゲージを溜めて、**町内カイバーゲン(空中で↓↘→+Ⓢ)**だ。



ロボカイのしゃがみⓈはダウンが奪えるうえ、姿勢の低さが利点。

ソル

性能が高い足払いを出し続けるだけで安全。囲まれたら敵を大きく吹き飛ばす**→+Ⓟ**を使って脱出するのがオススメだ。



敵が正面にしかいないなら、足払いヒット時に必殺技で追撃もアリだ。

カイ

足払い→背後攻撃→JCで、正面と背後の敵を同時に攻撃。**スタンディッパー(↓↘→+Ⓚ)**は敵をまとめて倒すときに。



カイの背後攻撃は攻撃範囲が広く、正面の敵も攻撃できる。

メイ

姿勢の低い足払いを連打し続けるのが安全。画面端を背負って、**グレート山田アタック(↓↘→↓↘→+Ⓢ)**もオススメ。



超絶閃絶きりもみ大旋風(→↘↓↙←+Ⓢ)も強力だ。

ミリア

正面の敵は**ラストシェイカー(Ⓢボタン連打or↓↙←+Ⓢ)**連発。余裕があるなら**シークレットガーデン(↓↙←+Ⓗ)**を使おう。



Ⓢタンデムトップ(↓↘→+Ⓢ)なら、前後の敵を巻き込める。

エディ

ドリルスペシャル(エディ召還にⒽ)を設置してガードに徹する。発動後は**アモルファス(→↘↓↙←→+Ⓗ)**で追撃だ。



ドリルスペシャルを設置して待てば、敵は勝手に喰らってくれる。

ポチョムキン

ハンマーフォール(←溜め→+Ⓗ)の突進力が心強い。囲まれたらジャンプⓈ+Ⓚで真下に集まる敵をダウンさせよう。



通常技の中でも立ちⒽはリーチが長く、多くの敵を巻き込める。

チップ

正面の敵は立ちⒽからの**烈掌〜麓砕(↓↘→+Ⓢ中に↓↘→+Ⓢ)**で蹴散らせる。足払いも判定が強く、オススメだ。



ダッシュ慣性を付けた**αブレード(↓↘→+Ⓟ)**も効果的だぞ。

ファウスト

足払いや前後を攻撃できる**槍点遠心乱舞(↓↘→+Ⓢ)**が主力。**何が出るかな？(↓↘→+Ⓟ)**でメテオを引きたいところ。



しゃがみⒽ→立ちⓅのガトリングコンビネーションで敵を倒していこう。

梅喧

足払いの攻撃判定の持続が長く、連打しているだけで次々と敵を倒せる。EX版は**三枚畳返し(↓↘→↓↘→+Ⓚ)**も有効。



畳返しが一度ヒットしたあと、連打すれば立て続けに攻撃を当てられる。

紗夢

ダッシュ慣性を付けて**龍刃(↓↘→+Ⓚ)**を出せば、一列に並んでいる敵を次々と倒せる。足払いも安全な攻撃だ。



[illegible](→↘↓↙←→+Ⓗ)は無敵時間が長く、攻撃範囲も広い。

ジョニー

立ちⓀ→立ちⒽ→**ミストファイナー・中段(↓↘→+Ⓚ)**という連係だけで、次々と敵を倒せる。背後の敵には背後攻撃だ。



囲まれても**空中ディバインブレイド(空中で↓↘→+**Ⓢ)で脱出。

アクセル

リーチの長い立ちⓅとしゃがみⒽ、足払いで正面を攻撃。囲まれたら背後攻撃と**弁天刈り(→↓↘+ⓈorⓈ)**で対処。



旋鎖撃(←溜め→+Ⓢ中に↑or↗入れっぱなし)で敵をまとめてKO。

闇慈

しゃがみⓈ→立ちⒽ→のガトリングコンビネーションで前後の敵に攻撃可能。ガードポイントもあるので攻撃を潰されづらい。



一誠奥義「彩」(→↘↓↙←→+Ⓗ)は範囲と持続優れた必殺技。

ヴェノム

足払いの姿勢が極端に低く、2段技なので強力。**キャンセルダブルヘッドモービッド(→↓↘+ⓈorⒽ)**につなごう。



覚醒必殺技の**ダークエンジェル(↓↙←↙↓↘→+Ⓢ)**もいいぞ

テスタメント

姿勢が低く判定が強いしゃがみⓈを軸に、足払いや背後攻撃、**グレイブディガー(↓↙←+Ⓟ)**にシフトしよう。



ダッシュ慣性を付けた**グレイブディガー**は攻撃範囲が広く使いやすい。

ディズィー

しゃがみⓈ、足払い、背後攻撃など、姿勢が低い技が豊富。各種飛び道具は隙が大きいので、あまり使わなくてもいいぞ



正面に敵群は**インペリアルレイ(→↘↓↙←→+**Ⓢ)で一撃。

スレイヤー

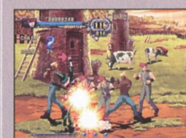
前後に攻撃判定を持つしゃがみⒽが強い。囲まれたらジャンプからの**直下型ダンディー(空中で↓↙←↓↙←+Ⓢ)**だ。



クロスワイズヒール(↓↙←+ⓅorⓀ中にⓀ)は、やられ判定が小さい。

イノ

隙の小さいしゃがみⓈ、しゃがみⒽで攻撃し、ヒットしたらキャンセル**大木をさする手(←↙↓↘→+Ⓢ)**につなげる。



大木をさする手は姿勢が低くなるので、敵の技をかわしやすいぞ。

ザッパ

姿勢の低いしゃがみⓀ、**→+Ⓟ**などで攻撃し、テンションゲージが溜まったら**産まれる!!(→↘↓↙←→+Ⓗ)** で一掃。



こんにちは三匹のムカデ(無憑依時に↓↘→+Ⓟ)を複数の敵に当てよう。

ブリジット

しゃがみⓈ→しゃがみⓀのガトリングコンビネーションで正面の敵を攻撃し、敵が背後に回りこんだらジャンプで逃げよう。



無敵時間のある**ループ ザ ループ(→↘↓↙←→+**Ⓢ)が使いやすい。

ボスソル

テンションゲージが常にMAXだが、一定時間経つと勝手に気絶するので注意。覚醒必殺技連発が非常に強力だぞ。



覚醒必殺技の**サーベイジファング(↓↘→↓↘→+**Ⓟ)が便利だ。

ボスカイ

ボスソルと同じくテンションゲージが常にMAX。**ライド・ザ・ライトニング(空中で→↘↓↙←→+Ⓗ)**を連発だ。



セイクリッドエッジ(→↘↓↙←→+Ⓟ)、多くの敵を巻き込みやすい。

ザコA/ザコB/ザコCの基本戦法

ザコAはしゃがめないうえにガードができないので、クリアは至難の業。ザコBはしゃがみ攻撃と**魔人撲滅タックル(↓↙←+Ⓟ)**で敵をなぎ倒そう。ザコCはジャンプから**落桜竜神スパイク(↓↙←+Ⓚ)**を連打だ。

STAGE 1 Fossil Hamlet

ステージの特徴

最初のステージらしく複雑な仕掛けなどは何もない。敵も必殺技を使ってこないので、まずはこのステージのうちに操作になれることを考えよう。







牛もいるのどかな農場風景の中で闘うのだ。

STAGE 1-A クリア条件 殲滅 EXTRA BONUS 20チェイン以上つなぐ

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
14	120	2000	2000	2000	2000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	勲章(小)
			EXTRA	ワープ2-E

まずは特殊な操作に慣れよう

最初のステージなので強敵はいないため、ブーストダッシュやジャンプなど、特殊な操作を練習するチャンスだ。 思いどおりに動かせるようになったら敵を全滅させよう。なお、ワープジュエルを取りたい場合は、エキストラボーナスを取ってから樽を壊すこと。



囲まれたら攻撃を受ける前にバックジャンプや空中ダッシュで逃げよう。

エキストラボーナスをGETせよ!

ダメージの高い通常技をあて続けるとすぐに敵をKOしてしまうため、攻撃力の低い通常技でチェインを稼ごう。足払いなどダウンを奪える攻撃が便利だ。



敵からダウンを奪っておけば、同じ敵を攻撃することが少なくなる。

STAGE 1-B クリア条件 リーダーを倒す EXTRA BONUS 最後に出て来る敵Bを倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
16	120	2000	2000	2000	2000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	クスリ(青)
			EXTRA	なし

リーダーの出現位置を把握せよ

リーダーを倒せばステージクリアという条件なので、白く点滅しているザコCへ狙いを定めて行動しよう。ザコCはステージ開始直後から画面中央に出現するので、見つけ次第すぐさま攻撃を仕掛けたい。テンションゲージがあれば、覚醒必殺技一撃でクリアも可能だ。



リーダーの出現位置はここ。出現した瞬間に攻撃範囲の広い技を叩き込もう。

エキストラボーナスをGETせよ!

最後に出てくるザコBを倒す必要があるため、出現するまでボスの点滅しているザコCは攻撃しないように気をつけよう。出現させたらあとは倒すだけだ。



ザコBが出現するまで、リーダーを倒さないように気をつけよう。

STAGE 1-C クリア条件 殲滅

EXTRA BONUS 90秒までにクリアする

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
20	120	2000	2000	2000	2000

ザコ構成	アイテム	
ザコA、ザコB、ザコC	通常	ステーキ
	EXTRA	なし

ガードするザコBには要注意だ

クリア条件が敵のせん滅という単純なものなので、小細工をせず、出てきた敵を逐一倒していくだけでOK。敵出現の瞬間に攻撃範囲の広い覚醒必殺技を使えば、素早くクリアすることも可能だ。なお、ここでは体力回復アイテムが出るので、必ずゲットしておこう。



囲まれた時は、ブーストダッシュを使った素早い動きで逃げ回ろう。

エキストラボーナスをGETせよ!

90秒までに敵を全滅させる必要があるため、効率よく次々と敵を倒す必要がある。敵の出現位置をあらかじめ把握し、出てきた瞬間に攻撃を仕掛けよう。



一度の攻撃で数多くのザコを巻き込むのが、このステージのコツ。

STAGE 1-D クリア条件 殲滅

EXTRA BONUS 5人以上覚醒必殺技で倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
12	120	2000	2000	2000	2000

ザコ構成	アイテム	
ザコA、ザコB、ザコC	通常	勲章(小)
	EXTRA	ワープ2−D

ダメージを受けず敵を全滅させろ

このステージも1−Cと同じく、クリアするだけなら敵を全滅させるだけでいい。姿勢の低い足払いのようなしゃがみ状態の攻撃を出し続け、なるべくダメージを喰らわないような闘い方を心がけよう。序盤のうちに自分の使用キャラの効果的な技を把握しておきたい。



端を背負っていれば、基本的に敵は正面からしか来ないので戦いやすいのだ。

エキストラボーナスをGETせよ!

範囲の広い覚醒必殺技を敵の集団に使えば、すぐに目的を達成できる。テンションゲージが足りない場合は、前方ダッシュを繰り返して溜めよう。



ボーナスを取る前に樽を壊すとワープジュエルが手に入らない。

STAGE 1-E クリア条件 殲滅

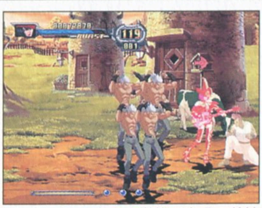
EXTRA BONUS 敵Bを倒さずにクリア

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
20	120	2000	2000	2000	2000

ザコ構成	アイテム	
ザコA、ザコB、ザコD	通常	クスリ(赤)
	EXTRA	なし

単独で出てくるリーダーを倒せ

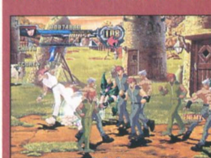
リーダーのザコDを倒せばクリアなので、ほかの敵に目もくれず集中攻撃を仕掛ければクリアできる。リーダーは単体で画面の左端から出現するので、逃げられないように即座に倒してしまいたい。アイテムを取ってテンションゲージをMAXにしておけば簡単だ。



リーダーは左上から単体で出現。着地した瞬間に覚醒必殺技で攻撃しよう。

エキストラボーナスをGETせよ!

大量に出現するザコBを倒さずにリーダーをKOするのが目標。あらかじめリーダーが出現する左上に陣取っておき、出現した瞬間に覚醒必殺技で倒そう。



ザコBは大量に出現するので、一度リーダーが紛れ込むと厄介。

STAGE 1-BOSS

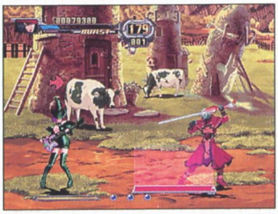
クリア条件 殲滅

EXTRA BONUS 150秒までに倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ロボカイⅡ	180	5000	10000	5000	5000

特殊な必殺技に気をつけながら戦おう

ロボカイⅡと1VS1で戦うステージ。クリア条件はロボカイⅡを倒すという単純なもの。このステージのロボカイⅡは、遠距離から**抗鬱音階**や**ボール生成**からの打ち出しでけん制し、接近したら**ホバーダッシュ**を絡めたラッシュでガードを崩しに掛かってくる。近距離でガードを崩されると、**アクセルボンバー**フォースロマンキャンセルからの連続技で体力をごっそり奪われるので、接近戦ではフォルトレスディフェンスで攻めをしのごう。攻撃力の低い技を当ててもあまりダメージを与えられないので、覚醒必殺技を絡めた連続技などでダメージを与えろ。



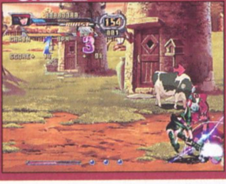
このステージのロボカイⅡは紫を基調としたカラー。イノの技を多用する。



ホバーからの攻撃はしゃがみガード不能。素早く立ちガードに切り替えよう。

エキストラボーナスをGETせよ!

150秒までに倒すという条件のため、戦える時間は30カウントしかない。演出時間の長い必殺技は避け、攻撃力の高い➡+Ⓗのような通常技や覚醒必殺技を当て続けて勝負を決めよう。



攻撃力の高い技を当て続ける。制限時間は短いぞ。

BOSS 主要必殺技

ホバージャンプ



攻撃判定は無いが、ここからの攻撃はしゃがみガードでは防げない。

抗鬱音階



飛行距離が伸びるほど、音符のヒット数が増える厄介な飛び道具。

ケミカル愛情



素早く遠距離まで届く飛び道具なので、ガードしづらいのが特徴だ。

ボール生成



空間にボールを設置。ボール自体を攻撃すると打ち出せる特殊な必殺技。

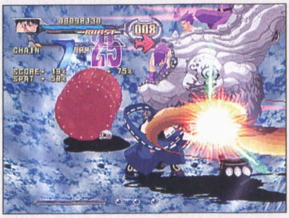
アクセルボンバー



ジャンプ攻撃がヒットすると必ず連続技に組みこんでくる。

BONUS STAGE ボーナスステージ攻略 メカパルドン

メカパルドンを破壊するボーナスステージ。破壊する部位の順番を決めて素早く攻撃しないとタイムオーバーになってしまうぞ。なお、ステージによっては樽が降ってくるので注意しよう。



メカパルドンを破壊すること自体は簡単なので、ノーダメージやオールチェイン、コンボによるボーナスを狙って得点をなるべく多く稼ぎたいステージだ。

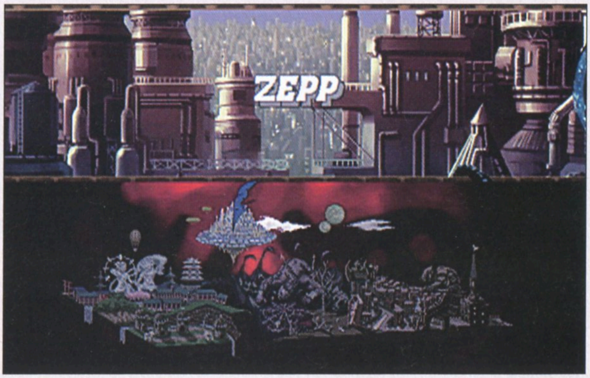
ステージNo	パーツHP
1	頭、腕手前、腕奥、胸：100　本体：300
2	頭、腕手前、腕奥、胸：200　本体：400
3	頭、腕手前、腕奥、胸：300　本体：500　樽：10
4	頭、腕手前、腕奥、胸：400　本体：600　樽：10

ステージ	Clear Bonus点	2000	Extra ボーナス条件	全て破壊する		
1	Extra Bonus点	5000	オール チェイン	2000	ノー ダメージ	0
ステージ	Clear Bonus点	4000	Extra ボーナス条件	全て破壊する		
2	Extra Bonus点	10000	オール チェイン	4000	ノー ダメージ	0
ステージ	Clear Bonus点	8000	Extra ボーナス条件	全て破壊する		
3	Extra Bonus点	20000	オール チェイン	8000	ノー ダメージ	0
ステージ	Clear Bonus点	16000	Extra ボーナス条件	全て破壊する		
4	Extra Bonus点	40000	オール チェイン	16000	ノー ダメージ	0

STAGE 2 ZEPP

ステージの特徴

ポチョムキンとガブリエル大統領の国である、浮遊都市ZEPPが戦いの舞台。ステージ1と同じく仕掛けはないが、ザコたちは強くなっている。





このステージから敵も必殺技を使ってくる。

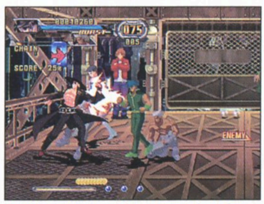
STAGE 2-A クリア条件 殲滅 EXTRA BONUS 110秒までに6人倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
17	130	4000	4000	4000	4000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	勲章(小)
			EXTRA	ワープ3－A

ザコBの必殺技に気をつけろ

クリア条件は敵の殲滅なので、敵を随時撃退すればいいが、このステージからザコBが**魔人撲滅タックル**を使用してくるので注意。この必殺技は遠距離から突進してくるので、思わぬところで体力を奪われるケースが多い。まずはザコBを優先的に倒していこう。



上半身無敵がある技を使えば、ザコの攻撃を避けつつダメージを与えられる。

エキストラボーナスをGETせよ!

110秒以内に敵を6人倒さなければならないため、敵の出現位置を把握することが重要。序盤の敵は中央に出現するので、あらかじめ陣取っておこう。



攻撃範囲が広く攻撃力の高い通常技や必殺技を連発しよう。

STAGE 2-B クリア条件 殲滅 EXTRA BONUS 30コンボ以上つなぐ

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
15	130	4000	4000	4000	4000

ザコ構成	ザコB、ザコC、ザコD	アイテム	通常	サンドウィッチ
			EXTRA	ワープ3－C

ザコCの飛び道具がやっかい

ステージ2になるとザコたちが必殺技を使ってくるため、被ダメージ量が多くなりがち。なかでもザコCは飛び道具の**光臨疾風波**を出してくるので、喰らわないように常に注意したい。敵の必殺技さえ警戒していれば、あまりダメージを受けずにクリアできるぞ。



迂回して背後に回りこむ敵には、背後攻撃でダメージを与えていくといいぞ。

エキストラボーナスをGETせよ!

取得条件である30コンボ以上つなぐには、ヒット数の多い必殺技を持つキャラでないと難しい。**ダークエンジェル**を持つヴェノムがオススメだ。



1人の敵がやられ状態なら、ほかを攻撃してもコンボがつながる。

STAGE 2-C クリア条件 殲滅 EXTRA BONUS 10チェイン以上つなぐ

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
20	30	4000	4000	4000	4000

ザコ構成	ザコA、ザコC、ザコD	アイテム	通常	勲章(大)
			EXTRA	なし

敵の出現位置を把握しよう

最初の敵はステージ左、次に出現する敵はステージ右からと、離れた場所に敵が出てくるので、序盤はまとめて倒しづらい。あらかじめ出現位置で待って、敵に攻撃される前に倒してしまおう。中盤移行はステージ中央から次々と出現してくることを覚えておきたい。



低い姿勢の攻撃ならば、敵の攻撃をかわしつつダメージを与えられる。

エキストラボーナスをGETせよ!

敵の数が20人いるので、ダウンする技を連続で当て続ければ簡単に取得できる。チェインが途切れそうになったら攻撃力に低い技で近くの敵を攻撃しよう。



まとめて敵をダウンさせれば、一気にチェインカウントが増える。

STAGE 2-D クリア条件 リーダーを倒せ EXTRA BONUS 最初に出て来る敵Bを倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
18	130	4000	4000	4000	4000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコE、ザコF	アイテム	通常	勲章(小)
			EXTRA	ワープ3−E

序盤のザコBはかなりの強敵

ステージ開始直後はリーダーが出現していないので、普段の殲滅条件と同じように闘っていこう。ただし、最初に出てくるザコBは耐久力が高いので早めに倒したい。ワープジュエルを取りたい場合は、エキストラボーナスを取るまでに樽を壊さないように注意。



リーダーの出現位置はココ。序盤の敵が残り1体になると現れるのだ。

エキストラボーナスをGETせよ!

最初に出てくるザコBを倒すのが目的だが、HPが420と他の敵の8倍近くある。そのため、他の敵を巻き込んで倒さないように注意して攻撃を仕掛けよう。



目標のザコBはこの位置に出現するので、始めから待ち構えておく。

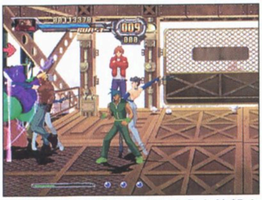
STAGE 2-E クリア条件 60秒生き残れ EXTRA BONUS 敵10人以上倒せ

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ループ	60	4000	4000	4000	4000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	なし
			EXTRA	肉

エキストラボーナスで体力回復

このステージでは通常アイテムは出現しないが、エキストラボーナスを取得すると同時に空から樽が降ってくる。この樽を壊すと肉が出現するので、体力をMAXまで回復できるのだ。ステージ2のロボカイⅡは強敵なので、ここで万全の状態にしておきたい。



無駄に体力を減らしてしまうと終盤きつくなる。ここで回復しておきたい。

エキストラボーナスをGETせよ!

エキストラボーナスを取るには、敵を10人倒す必要がある。もしダメージを受けても、ボーナス取得後のアイテムで回復できるので、全力で戦って大丈夫だ。



敵を多く巻き込めるタイプの必殺技を使えば、一瞬で目標達成だ。

STAGE 2-BOSS クリア条件 殲滅 EXTRA BONUS 150秒までに倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ロボカイII	180	10000	20000	10000	10000

ロボカイIIに近づくな

このステージのロボカイIIはポチョムキンの必殺技を多く使ってくる。なかでもコマンド投げタイプの必殺技である**ポチョムキンバスター**は、ガードできないうえに投げ間合いがかなり広いので、安易に近づくと簡単に投げられてしまうのだ。さらに**ポチョムキンバスター**をフォースロマンキャンセルして陰をつなげてくるケースが多いので、1回のミスで大ダメージを負ってしまう。基本的には遠距離から飛び道具などを利用して、投げ間合いに入らないように戦うといい。もし接近された場合は、即座にジャンプから空中ダッシュを利用して離れよう。



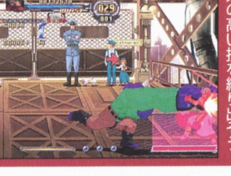
このステージのロボカイIIはポチョムキンの必殺技を使ってくるぞ。



近づくと**ポチョムキンバスター**の餌食。遠距離からの飛び道具でがんばろう。

エキストラボーナスをGETせよ!

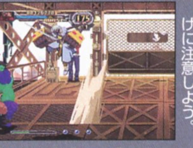
ポチョムキンバスターは、そのダメージもさることながら演出時間が長いので、絶対に喰らってはいけない必殺技。投げ間合いの外から攻撃力の高い技を当て続けるのがコツだ。



投げ間合いの外から攻撃力の高い技を繰り出そう。

BOSS 主要必殺技

メガフィスト



前方にジャンプしながらパンチする。ここからの投げに注意しよう。

ポチョムキンバスター



投げ間合いが広くダメージも高い必殺技。接近せずに戦いたい。

陰



主にポチョムキンバスターフォースロマンキャンセル後に使用してくる。

愛



ファウストが使用する飛び道具。爆風はロボカイII自身もヒットする。

スライドヘッド



この技を見たら、とっさにしゃがみフォルトレスディフェンスをしよう。

BONUS STAGE ボーナスステージ攻略 チェインコンボ

出現する敵をチェインコンボでつなげていくステージ。敵の出現時に一度でもチェインが途切れると、即座にステージ終了となる。足払いのようなダウンを奪える攻撃を利用してチェインをつなごう。



全キャラ共通で足払い（ロボカイはしゃがみⓈ）がオススメ。ダメージが比較的小さいうえにダウンを奪えるので、チェインの猶予時間を稼げるのだ。

ステージNo	敵レベル	敵HP
1	4	40
2	5	50
3	6	60
4	12	70

ステージ	Clear Bonus点	2000	Extra ボーナス条件	全てチェインする		
1	Extra Bonus点	5000	オールチェイン	2000	ノーダメージ	2000
ステージ	Clear Bonus点	4000	Extra ボーナス条件	全てチェインする		
2	Extra Bonus点	10000	オールチェイン	4000	ノーダメージ	4000
ステージ	Clear Bonus点	8000	Extra ボーナス条件	全てチェインする		
3	Extra Bonus点	20000	オールチェイン	8000	ノーダメージ	8000
ステージ	Clear Bonus点	16000	Extra ボーナス条件	全てチェインする		
4	Extra Bonus点	40000	オールチェイン	16000	ノーダメージ	16000

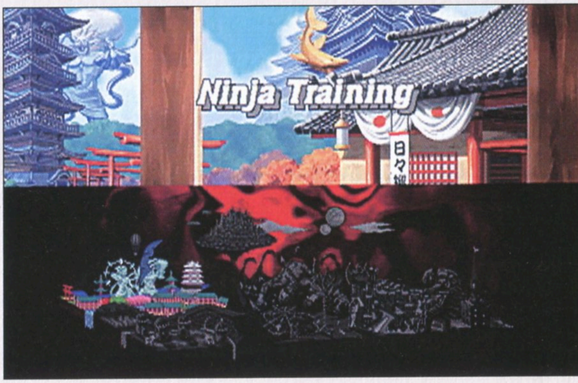
STAGE 3 Ninja Training

ステージの特徴

忍者の修行場だけあって、岩が落下する罠が発動するスイッチやマキビシ、竹やりが仕掛けてある。これらのトラップに注意して戦わなくてはならない。



マキビシやトラップなどが多数存在する。



STAGE 3-A

クリア条件 殲　滅

EXTRA BONUS 敵Cを倒したあとに画面右端に触ると出るザコAを倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
16	140	8000	8000	8000	8000

ザコ構成	アイテム		
ザコA、ザコB、ザコC		通常	なし
		EXTRA	ワープ4−B

各種トラップを回避しながら戦うべし

ザコの行動はステージ2とほとんど変わらないため、ザコBの**魔人撲滅タックル**やザコCの**光臨疾風波**に気をつけていれば、被ダメージ量を減らせる。だが、フィールドの各所に罠が設置してあるため、罠が少ない左端のような安全な場所を選択して戦おう。



床のマキビシを踏むとダメージを喰らうだけでなくダウンしてしまう。

エキストラボーナスをGETせよ!

大量に出現するザコCを1体でも倒したあと、右端に触れると出現するザコAを倒すだけでOK。逃げ回るので手間は掛かるが、出現さえさせれば簡単だ。



この黄色いザコAを倒せばエクストラボーナスを手に入れられる。

STAGE 3-B

クリア条件 リーダーを倒す

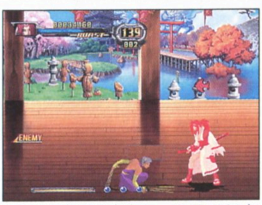
EXTRA BONUS 110秒までにクリア

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
19	140	8000	8000	8000	8000

ザコ構成	アイテム		
ザコA、ザコC、ザコE		通常	クスリ(赤)
		EXTRA	なし

リーダーが2人出現するぞ

今までのリーダー撃破が目標のエリアとは異なり、リーダーであるザコCを2体倒す必要があるのだ。リーダーは体が白く光っているので見分けやすいはず。それぞれエリア開始直後から右下と左上から出てくるので、出現した瞬間に攻撃を加えて倒してしまおう。



敵の出現位置は右下と、ENEMYの矢印が示すとおり左上に出現する。

エキストラボーナスをGETせよ!

実質30カウントでエリアをクリアするという厳しい条件。リーダーのザコC2人のHPは200と高めなので、攻撃力が高い技を駆使して素早く倒そう。



テンションゲージがない場合は、クスリ(赤)を拾って回復しよう。

STAGE 3-C

クリア条件 殲滅

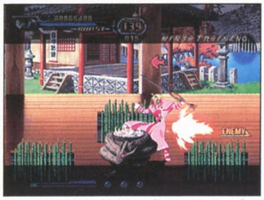
EXTRA BONUS 110秒までダメージを食らわない

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
15	140	8000	8000	8000	8000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコD、ザコF	アイテム	通常	勲章(小)
			EXTRA	ワープ4–D

足元をすくう竹やりが初登場するエリア

このエリアからフィールドの右側に竹やりが出現する。竹やりは下段判定なので、ガードするにはしゃがむしかない。なるべくこの危険地帯を避けて戦おう。敵に関してはザコDの**スライディング**に注意。下段攻撃なので立ちガードでは防げないのだ。



竹やりの密集地帯は動きが取りづらい。この地点での戦いは避けよう

エキストラボーナスをGETせよ！

110秒までダメージを喰らわないだけで取得可能なので、しゃがみガードに徹するだけでいい。必殺技にはフォルトレスディフェンスを使って対処しよう。



竹やりのないところでガードを固めておけば比較的安全だ。

STAGE 3-D

クリア条件 60秒生き残る

EXTRA BONUS 敵を10人倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ループ	60	8000	8000	8000	8000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	ステーキ
			EXTRA	なし

しゃがみガードに徹していれば簡単にクリア

しゃがみガードはザコCの**落桜竜神スパイク**以外ではガードを崩されないので、クリアするだけなら60秒間しゃがみガードに徹しているだけでいい。体力が残り少ない場合は、必殺技をガードする時のみフォルトレスディフェンスしておけば体力を削られない。



罠を踏むとまれに樽が出現。体力回復アイテムなどが入っている場合がある。

エキストラボーナスをGETせよ！

クリアだけを目指さず、普段どおり敵を倒していけば問題なくエキストラボーナスを取得できる。体力が少なくなったら樽を壊してステーキを取ろう。



罠のあるラインで戦うのは厳禁。無駄なダメージを受けやすいのだ。

STAGE 3-E

クリア条件 リーダーを倒す

EXTRA BONUS 30秒まで樽を壊さない

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
19	140	8000	8000	8000	8000

ザコ構成	ザコA、ザコC、ザコD、ザコF	アイテム	通常	タイランレイブ
			EXTRA	なし

フィールド中央に出てくるリーダーを倒そう

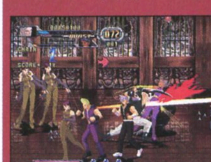
エリア開始直後にフィールド中央にリーダーのザコCが出現する。クリアだけを目指す場合は、覚醒必殺技を組みこんだダメージの高い連続技を決めよう。エキストラボーナスを取りたい場合は、倒せるギリギリまでHPを削っておくと、後々の展開が楽になるぞ。



フィールド右側は罠だらけなので、左側で戦う方がダメージを受けにくいぞ。

エキストラボーナスをGETせよ！

残り30秒まで樽を壊さないだけでボーナスを取得できるので一見簡単だが、残り30秒までにリーダーを倒してエリアをクリアしても、失敗になるので注意。



リーダーであるザコCの残り体力に注意して攻撃を仕掛けよう。

STAGE 3-BOSS

クリア条件 殲滅

EXTRA BONUS 150秒までに倒す

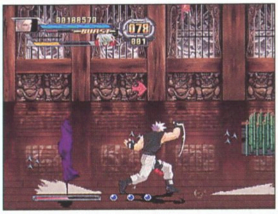
敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ロボカイⅡ	180	20000	40000	20000	20000

タイムオーバーに注意しよう

素早い動きでプレイヤーを撹乱しつつ、遠距離から**インヴァイトヘル**や**エグゼビースト**、**空中スタンエッジ**などの各種飛び道具で攻撃を仕掛けてくる非常にやっかいなタイプだ。あまり攻撃を仕掛けてこないので、プレイヤー側のキャラがKOされるケースはほぼないが、逃げられ続けるとタイムオーバーでゲームオーバーになりかねない。主に**殺式転移**で背後に回ることが多いので、発見したらブーストダッシュと振り向きを使ってすぐさま接近を試みよう。一度接近したらテンションゲージをフル活用して、大ダメージを与えられる連続技を決めること。



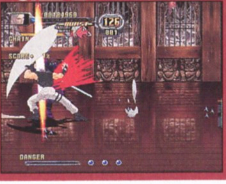
このステージのロボカイⅡは、チップのような素早い動きを得意とする。



転移を使ったトリッキーな動きをするので、振り向き動作をスムーズに行おう。

エキストラボーナスをGETせよ!

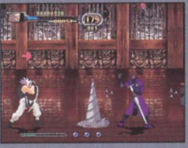
30カウント以内に倒す必要があるので、演出が短くダメージの高い技をヒットさせ続けよう。一度でも**殺式転移**で逃げられて時間をロスすると、制限以内に倒すのが難しくなってしまう。



ダメージの高い通常技を当て続けるしかない。

BOSS 主要必殺技

インヴァイトヘル



地面からドリルを出す。とっさに出る下段攻撃なのでガードしにくい。

γブレード



ヒットした相手を一定時間無防備にする。追撃されるので危険だ。

空中スタンエッジ



空中から稲妻の飛び道具を出す。地面のトラップに気をつけて避けよう。

殺式転移



上空か背後に突然ワープする。この必殺技で縦横無尽に逃げ回る。

エグゼビースト



背後からトラバサミを発生させる。不意に出すのでガードが難しい。

BONUS STAGE ボーナスステージ 攻略

樽

次々と樽が上空から降ってくるボーナスステージ。地面に丸い影が移った場所に樽が落下してくるので、発見し次第落下地点へ即座に移動し、上半身に無敵がある各キャラクターの背後攻撃や➡+Ⓟで樽を撃破しよう。

ステージ	Clear Bonus点	2000	Extra ボーナス条件	全てプレーヤーが破壊する		
1	Extra Bonus点	5000	オール チェイン	2000	ノー ダメージ	1000
ステージ	Clear Bonus点	4000	Extra ボーナス条件	全てプレーヤーが破壊する		
2	Extra Bonus点	10000	オール チェイン	4000	ノー ダメージ	2000
ステージ	Clear Bonus点	8000	Extra ボーナス条件	全てプレーヤーが破壊する		
3	Extra Bonus点	20000	オール チェイン	8000	ノー ダメージ	4000
ステージ	Clear Bonus点	16000	Extra ボーナス条件	全てプレーヤーが破壊する		
4	Extra Bonus点	40000	オール チェイン	16000	ノー ダメージ	8000



丸い影が映ったところに樽は落下してくる。発見したらブーストダッシュですぐさま落下地点へ移動しよう



樽を壊す攻撃は上半身無敵がある通常技がオススメ。攻撃判定が弱い技だと樽に負けかねない。

STAGE 4 Hells Prison

ステージの特徴

トラップは存在しないが、一定間隔でザコCが画面端から3人現れ、同時に**光臨疾風波**を発射。飛び道具によって連続技や攻撃を中断してくる難敵だ。



画面端から突然出現して飛び道具を撃ってくる。



STAGE 4-A　クリア条件　16人倒す　EXTRA BONUS　20チェイン以上つなぐ

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
16	150	16000	16000	16000	16000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	なし
			EXTRA	なし

画面端から出現するザコCを倒してもOK

敵が16人出現するステージで16人倒すのが目的。基本的に出現する敵を全滅させればクリアとなるが、一定時間ごとに出現して**光臨疾風波**を撃って逃げていくザコCを倒しても、敵の数に換算される。素早くクリアした場合はそれらの敵を倒すといいぞ。



囲まれたら迷わず無敵時間のある必殺技や覚醒必殺技を使おう。

エキストラボーナスをGETせよ!

足払いなど、ダウンを奪える攻撃力の低い通常技で、次々とザコを攻撃すればOK。**光臨疾風波**を撃って逃げるザコCに邪魔されないように注意しよう。



チェインカウントを稼ぐときはダメージの低い攻撃を使おう。

STAGE 4-B　クリア条件　15人倒す　EXTRA BONUS　画面端で飛び道具を投げたらすぐ消えるザコCを3匹倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
15	150	16000	16000	16000	16000

ザコ構成	ザコB、ザコC、ザコD	アイテム	通常	サンドウィッチ
			EXTRA	なし

敵を全滅させればクリアだ

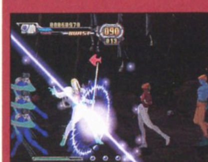
光臨疾風波を撃って逃げるザコCが出現した瞬間に攻撃を仕掛けると、邪魔されて攻撃を中断させられるうえ、他の敵に手痛い追撃を受ける恐れがある。130秒から20カウントごとに出るので、無駄なダメージを受けないようにそのタイミングでは攻撃を控えよう。



敵の出現位置を覚えておけば、まとめてザコを倒すチャンスを作れる。

エキストラボーナスをGETせよ!

目標のザコCは残り130秒から20秒ごとに、右左左右左右右の順番で画面端から出現。出現するタイミングになったら、攻撃力の高い覚醒必殺技を出そう。



ザコCが出現する瞬間に覚醒必殺技を使い逃げる前に素早く倒そう。

STAGE 4-C クリア条件 リーダーを倒す　EXTRA BONUS 敵を15人倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
17	150	16000	16000	16000	16000

ザコ構成	アイテム		
ザコA、ザコB、ザコD、ザコE		通常	ステーキ
		EXTRA	ワープ5－D

リーダーを集中的に狙って倒せ

エリア開始直後はリーダーがいないので、出てくるまで普通に敵を駆逐していこう。後半出現するリーダーB2体は、**魔人撲滅タックル**を多用してくるうえ、HPが320もある強敵。出現したら攻撃力の高い技や連続技を当てないと、時間制限以内に2体を倒せない。



ザコBは**魔人撲滅タックル**を多用するので、無駄なダメージを受けやすい。

エキストラボーナスをGETせよ!

リーダーのザコBを倒す前に敵を15人倒せば、エキストラボーナスを取得できる。リーダーはHPが多いので、集中攻撃をしない限り不意に倒すことはない。



目標のザコ以外にかまっていると時間が足りなくなってしまうぞ。

STAGE 4-D クリア条件 60秒生き残る　EXTRA BONUS 10秒まで樽を壊さない

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ループ	60	16000	16000	16000	16000

ザコ構成	アイテム		
ザコC、ザコD、ザコE		通常	クスリ(青)、ソーダ
		EXTRA	ワープ5-E

しゃがみガードが最も安全

60秒間でソウルの残数が0にならない限り目標を達成できるので、画面端でしゃがみガードに徹していれば簡単にクリアできる。ザコ達は必殺技を多用してくるので、体力を無駄に削られてしまう。各種必殺技を確認したらフォルトレスディフェンスに移行しよう。



しゃがみガードだと必殺技で削られるので、フォルトディフェンスを使おう。

エキストラボーナスをGETせよ!

10秒まで鼎を壊さなければいいだけだが、残りの10秒で鼎を壊さないとワープジュエルを取得できない。そのため、あらかじめ鼎を3発分攻撃しておこう。



鼎をボーナス取得より先に壊すと、ワープジュエルが取れなくなる。

STAGE 4-E クリア条件 リーダーを倒す　EXTRA BONUS 120秒までにクリア

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
16	150	16000	16000	16000	16000

ザコ構成	アイテム		
ザコA、ザコB、ザコC		通常	なし
		EXTRA	なし

15秒ごとに次々と敵が出現してくる

15秒ごとに4体ずつ敵が出現してくるエリア。リーダーは最初から出現するので、序盤から全力でダメージを与えていこう。リーダーのザコA自体はやっかいな攻撃はしないがHPが320と多い。集中的に狙わないと長期戦になり、被ダメージ量が多くなってしまうぞ。



リーダーの出現位置はこの場所。落下地点を狙って攻撃力の高い技を置こう。

エキストラボーナスをGETせよ!

120秒までにリーダーのザコAを倒すのがボーナスを得るための条件。リーダーは他の敵に囲まれて出現するので、多くの敵を巻き込める攻撃を使おう。



効率よくダメージを与えるには広範囲の覚醒必殺技がオススメ。

STAGE 4-BOSS

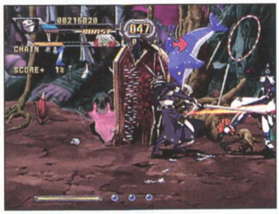
クリア条件 殲滅　EXTRA BONUS 150秒までに倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ロボカイⅡ	180	40000	80000	40000	40000

ロボカイⅡを攻撃して罠を解除していこう

このロボカイⅡは、**拍手で迎えてください**や**ゼイネスト**のような設置系の必殺技を使って足止めしてくる。特に**ゼイネスト**と**HITOMI**は設置ポイントが見えないので、思わぬ場所で罠にかかってしまう。画面外で設置されると罠の場所が把握できないので、常にロボカイⅡを画面内に収めるように戦おう。**ゼイネスト**は罠が張られた部分を攻撃するかロボカイⅡに攻撃をヒットさせれば消せるので、積極的に攻撃を仕掛けるのも1つの手。接近に時間をかけているとタイムオーバーになりかねないので、多少のダメージは覚悟のうえで突撃する必要がある。


このステージのロボカイⅡは白を基調としたカラー。設置系の必殺技を多用する。


遠距離では**拍手で迎えてください**で足止めするため、接近に時間がかかる。

エキストラボーナスをGETせよ！

ゼイネストや**HITOMI**を使って足止めをしてくる。時間制限が30秒とかなり厳しいので、設置された罠を気にせず突撃し、ロボカイⅡに攻撃をヒットさせて罠を解除すればいいぞ。


ゼイネストを張られても、気にせず攻撃し続けよう。

BOSS 主要必殺技

ゼイネスト


空中に網を張る必殺技。張られている場所を攻撃すれば消すことができる。

HITOMI


設置された場所を踏むと、足元から罠が出現。攻撃を当てれば解除される。

バッドムーン


空中からの奇襲に使ってくるので、ガードして手痛い反撃を決めてやろう。

カーカスライド


ボールを上下にバウンドさせるため、跳びこみからの攻撃を防がれる。

ベロウズマリス


攻撃範囲が広くやっかいだが、無敵時間がないので潰しやすい。

GGBOOSTテクニック集

一部のキャラクター限定だが、敵を素早く全滅させるためのテクニックを紹介！

背後攻撃キャンセル

EXポチョムキンのみ使用可能なテクニックを紹介。背後攻撃を出した瞬間に上下へ移動すると、背後攻撃のモーションをキャンセルして歩くことができる。そのため、立ちⒽ→背後攻撃→方向キー上要素と操作を繰り返すと、立ちⒽを連続して出し続けられるいうわけだ。EXポチョムキンを使うときは試してみるといいぞ。


このテクニックを利用して立ちⒽを連打すれば、かなり短時間で敵を全滅できるようになる。

ザコを打ち上げよう

GGBOOSTモードに出現するザコ6種類は、いずれもダウン復帰ができないという弱点を持つ。そのため、一度空中に打ち上げてしまえば、ダウンするまで無防備な状態が続くのだ。チップやミリアのしゃがみⒽのような、地上の敵を空中に打ち上げる技を当て続ければ、半永久的に攻撃をヒットさせ続けられるぞ。


ザコは種類を問わずダウン復帰ができないので、一度打ち上げてしまえば連続攻撃のチャンス。

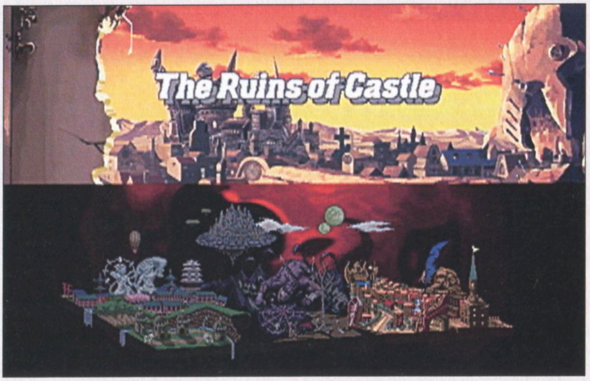
STAGE 5 The Ruins of Castle

ステージの特徴

ステージ自体には罠が仕掛けられていないが、一定時間ごとに画面端から樽が転がってくる。ヒットするとダウンを奪われるので、注意して戦うべし。



ここからザコCが**落桜竜神スパイク**を使う。



STAGE 5-A

クリア条件 13人倒す

EXTRA BONUS 敵13人以上覚醒で倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
13	160	32000	32000	32000	32000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC、樽	アイテム	通常	勲章(大)
			EXTRA	なし

ザコCの必殺技に要注意だ

ザコたちが必殺技を連発してくるので体力を削られやすく、このエリアではステージ4のようにザコCが画面端から**光臨疾風波**を撃って逃げていく。そのため、ガードに徹していても体力をかなり削り取られるので、フォルトレスディフェンスを使って防ごう。



敵が8体以下になると残り100秒、40秒の時点で樽が転がってくる。

エキストラボーナスをGETせよ!

出現する敵13人を全て覚醒必殺技で倒すという厳しい条件。テンションゲージがないときは、前方ダッシュを繰り返したり、黄色サイクバーストを使おう。



通常技で倒すと失敗なので、覚醒必殺技以外一切使わないように。

STAGE 5-B

クリア条件 60秒生き残る

EXTRA BONUS 敵を6人倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
6	60	32000	32000	32000	32000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC、樽	アイテム	通常	ソーダ
			EXTRA	なし

フォルトレスディフェンスを使いこなせ

60秒間生き残ればクリアなので、画面端を背負いながらしゃがみガードに徹していれば簡単にクリアできる。ただし、ザコCの**落桜竜神スパイク**のみしゃがみガードできないので、ジャンプを見たらフォルトレスディフェンスや立ちガードに切り替えること。



一度ガードを崩されると追撃を受ける場合も。確実にガードを固めること。

エキストラボーナスをGETせよ!

画面端で**光臨疾風波**を撃つザコC以外の敵は、HPが420もある。制限時間が60秒と厳しいので、守りを気にせず攻撃力の高い技で一気に撃退しよう。



ザコを攻撃力の高い技で攻撃。無敵のある覚醒必殺技を多用しよう。

STAGE 5-C

クリア条件 リーダーを倒す

EXTRA BONUS 145秒までにクリアする

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ループ	160	32000	32000	32000	32000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコD、ザコE	アイテム	通常	なし
			EXTRA	なし

リーダーはザコもろとも覚醒必殺技で

リーダーの水色ズボンのザコBはエリア開始直後に左の画面端から登場。この際、大量のザコAに囲まれているため攻撃を仕掛けるのは至難の業。そのため、広範囲の覚醒必殺技や突進必殺技を活用して、出現した瞬間に他のザコもろともダメージを与えていこう。



リーダーはこの位置に出現。現れた瞬間に広範囲の覚醒必殺技で攻撃を。

エキストラボーナスをGETせよ!

リーダーはプレイヤーの後方へと移動してくるので攻撃しづらい。制限時間も15秒と短いため、振り向きを素早く行い、リーダーのみに照準を絞ること。



制限時間が短いので、リーダーのザコB以外の敵は無視しよう。

STAGE 5-D

クリア条件 リーダーを倒す

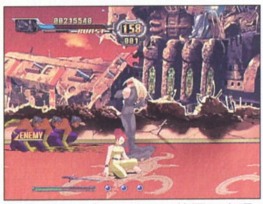
EXTRA BONUS リーダー以外を倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
7	160	32000	32000	32000	32000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC、樽	アイテム	通常	ベロウズマリス
			EXTRA	なし

敵に囲まれたら青色サイクバーストで回避しろ

リーダーを倒せばクリアとなるが、ザコの数が多いので攻撃すること自体が難しい。囲まれたら即座にサイクバーストで周りの敵をダウンさせ、ジャンプを利用してリーダーに接近しよう。敵を数多く巻き込む覚醒必殺技を使えば、効率よくダメージを与えられるぞ。



リーダーのザコCはこの位置に出現。見つけ次第即座に攻撃を仕掛ける。

エキストラボーナスをGETせよ!

リーダー以外の敵を全滅させればボーナスが手に入るが、敵の数が多くかなり難しい。囲まれたらすぐにサイクバーストを使い、被ダメージ量を減らそう。



大量の敵が囲んでくるので、危機を感じたらサイクバーストを使う。

STAGE 5-E

クリア条件 殲滅

EXTRA BONUS 50チェイン以上つなぐ

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
50	160	32000	32000	32000	32000

ザコ構成	ザコA、ザコB、ザコC	アイテム	通常	ステーキ
			EXTRA	ガンマレイ

膨大なザコの集団を全滅させろ

単純に敵を50体全滅させるエリアなので、ひたすら攻撃範囲の広い技を出し続けるだけでOK。攻撃を喰らったら即座にサイクバーストを使い、受けるダメージを最小限に抑えたい。あらかじめ鼎を壊しておき、体力が少なくなったらステーキを取って回復するといい。



次ステージのボス戦に向けて、テンションゲージをMAXまで溜めておこう。

エキストラボーナスをGETせよ!

足払いのようなダウンを奪える姿勢の低い技を連打していると、ザコの集団が自動的に喰らってくれるので自動的にチェインカウントが増えていくぞ。



足払いをひたすら振っているだけで勝手にチェインが増えていく。

STAGE 5-BOSS

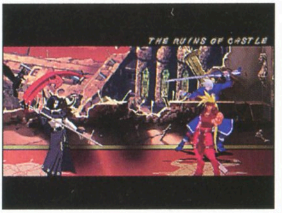
クリア条件　殲　滅

EXTRA BONUS　120秒までに倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
ソル&カイ	180	100000	200000	100000	100000

一瞬の気絶状態を逃さず攻撃しろ

このステージのボスはパワーアップ状態のソル&カイ。2人は常にテンションゲージがMAX状態なうえ、通常より性能が格段に高い必殺技、覚醒必殺技を連発してくる恐るべき敵だ。ただし、一定時間ごとに気絶し無防備な状態になるので、その瞬間が攻撃を仕掛けるチャンス。威力の高い連続技で、一気に体力を奪い取ろう。基本的にしゃがみガードで気絶を待つのが有効だが、コマンド投げの**エレガントに斬る**や**ぶっきらぼうに投げる**でガードを崩してくる。接近されたら無敵時間のある必殺技を出し、逐一追い返すというのが勝利の秘訣だ。



ソル、カイともにパワーアップ状態。強力な必殺技を次々と繰り出してくる。



ソル&カイはテンションゲージが無限なので、覚醒必殺技を連発してくるぞ。

エキストラボーナスをGETせよ!

同時に2人を相手にせず、いずれか片方を集中攻撃して敵の数を減らしていく。敵が1人になれば、気絶状態時の連続技を邪魔されることもないので、ダメージを与えやすくなる。



気絶する瞬間に照準を定めて攻撃を仕掛けよう。

BOSS 主要必殺技

ドラグーンリヴォルヴァー



空中から炎を投げつける。ガードするだけで体力を大幅に削られるぞ。

セイクリッドエッジ



雷を空中から何本も落とす。射程が無限で、場所を問わず使用してくる。

ライド・ザ・ライトニング(リバース)



落下中は無防備なので、ソルに注意しつつ手痛い攻撃を加えてやりたい。

ライド・ザ・ライトニング



空中から雷弾で攻撃。まったく隙がなく、非常に手ごわい覚醒必殺技だ。

サーベイジファング



巨大な火柱で攻撃。ヒット数が多いので、ガードしてもかなり削られる。

GGBOOSTテクニック集

ファウストやボスカイ、ボスソルでプレイする人は必見! 戦力アップは確実だ。

ファウストの何が出るかな?

ファウストの**何が出るかな?**はランダムでアイテムを取り出す必殺技。このアイテムの中には、体力が回復するチョコレートとドーナツがあるので、樽の中のアイテム以外にも体力回復手段を持つ便利なキャラだ。特に次エリアに向かう途中は敵が存在しないので、体力が最大になるまでアイテムを投げ続けられるぞ。



GOGO!と画面表示にせかされても、体力が最大になるまでじっくりとお菓子を食べ続けよう。

ボスソル、ボスカイの弱点

ボスソル、ボスカイは常にテンションゲージがフルの状態なので、GGBOOSTモード攻略に最も適しているキャラといえる。だが、バーストゲージが溜まるのが遅く、青色サイクバーストを複数の相手にヒットさせてもゲージが少量しか回復しない。囲まれたときはデッドアングルアタック→ロマンキャンセルで対処しよう。



このように複数の敵キャラに青色サイクバーストをヒットさせても、バーストゲージが増えない。

STAGE 5-BOSS

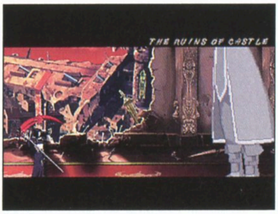
クリア条件 殲滅

EXTRA BONUS 270秒までに倒す

敵人数	タイム	クリアボーナス	エキストラボーナス	オールチェイン	ノーダメージ
巨大ロボカイ	300	200000	400000	200000	200000

攻撃にまったくひるまない強敵

ボスソル＆ボスカイを倒す前に20万点以上を獲得している、もしくは一度もワープしなければ、巨大ロボカイが乱入してくる。巨大ロボカイはひるまないため、攻撃中にカウンターヒットを喰らうことが多く、接近戦は危険。遠距離から飛び道具を撃って、地道にダメージを与えていこう。**ガンマレイ**のモーションが見えたらチャンス。すかさずブーストダッシュを使って密着するまで接近し、攻撃力の高い技で殴り続けるといい。なお、2Pプレイの場合は、1人がオトリになり、もう1人が遠距離から飛び道具を撃てば、時間は掛かるが簡単に勝てる。



巨大なロボカイが出現。まずはその見た目のすごさに圧倒されてしまう。

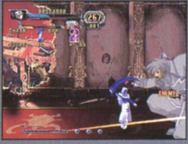

攻撃を受けてもひるまないうえ、しっかりとガードも行ってくる。

エキストラボーナスをGETせよ！

制限時間が短いので、細かいことは気にせず密着して攻撃力の高い技を当て続けよう。攻撃を喰らい続けるとすぐに気絶させられるので、危険を感じたら青色サイクバーストを使え。


隙の大きい攻撃にはしっかり反撃を決める。

BOSS 主要必殺技


目からビームを繰り出す。ヒットするとダウンを奪われてしまうぞ。

スターシップ


無敵時間がある多段攻撃。全段ヒットすると気絶してしまうことも。

な・な・な・なにがでるかな？


ちびロボカイとちびポチョムキンをランダムで次々と発射する必殺技。

トルニトロトルエン偏執


空中にミサイルを撃ち出し、一定時間後に地面に落下させる。

ガンマレイ


画面の広範囲を攻撃する必殺技。ガードするだけで危険な状態に。

GGBOOSTテクニック集

難易度やプレイ人数によって、敵の行動が多少変化する。チェックしておこう。

難易度による変化

難易度をHARD、MANIACにすると、得点にかかる補正や敵の攻撃力、HPが増えるだけでなく、使用する必殺技も変化してくる。通常、難易度NORMALの場合ステージ1で登場するザコは必殺技を使わないが、MANIACの場合は必殺技を使ってくるのだ。高難易度を選択したときは、序盤から気が抜けないぞ。


ステージ位置から全力で必殺技を繰り出してくる。確実にガードをして反撃を決めていこう。

2P用のデメリット

GGBOOSTモードは、2P協力プレイでも敵の数が変わらないため、対ザコ戦がかなり簡単になる。だが、ロボカイⅡやボスソル＆ボスカイ戦は2P協力プレイの場合のみ、体力を徐々に回復していくようになっている。効率良くダメージを与えていかないと、体力を減らせずタイムオーバーになってしまうぞ。


2人用だからと油断していると、時間切れでゲームオーバーになってしまうぞ。

ロボカイIIファクトリーモード

ROBOKY II FACTORY MODE



基本的な稼ぎ方

ラッシュ、ヒット数を増やせば点数効率を上げられるので、ポイントを稼ぎやすい。攻撃持続時間の長い技でラッシュ、攻撃回数が多い技でヒット数を稼げるよう、適した必殺技を装備するといいぞ。

攻撃の持続時間が長く敵を巻き込みやすい技
➡+Ⓗ（Lv2以上）、ダストアタック、喰らっとくカイ？、γブレード、マッパハンチ

ヒット数が多いので点数効率を上げやすい技
ジャンプⓈ+Ⓗ、よく話し相手になってくれます、ラストシェイカー

上記の両方の条件を満たしている技
スタンディッパー、ロジャーラッシュ、劒楼閣、駄目な奴は何をやっても駄目

パラメータを上げよう

ポイント稼ぎを優先するのなら、必殺技を揃えるよりもパラメータを上げたほうがいい。スクランブルのクリアが最も点効率がよいので、こちらを重視しよう。



各パラメータを上げればクリアへの道が楽になるぞ。

パラメータを上げる場合は、ディフェンス、ストレングス、アタックにパラメータ上昇キットを5個。チャージ、サーモスタットに2～3個を優先してつけたい。最低でもこれだけあればクリアは楽になる。



カスタマイズについて

1～7のレーンがあり、その中で装備可能な必殺技をセレクトするのだが、各技にはメモリー消費量が設定されているので、合計値が11000を超えないように組み合わせよう。作ったロボカイIIは対戦、トレーニングで使用可能。また、EX版を選ぶと性能が変わる必殺技もあるのでチェックしよう。



各レーンから好みの技を選び、メモリーをオーバーしないように構築すること。

カスタマイズのルール

気をつけたいのは必殺技の優先順位。同じコマンドの場合は若い数字が優先される。例えば、レーン1にそのまま帰ってこないで下さい、レーン3に**町内カイばーげん**と⬇↘➡＋Ⓢ入力の技をセットすると、後者は前者の技が出せない状況でしか使えない。

ヘラクレスエンジンVersionΩ

装備するとレーンに関係なく必殺技を選択可能となり、必殺技コマンドがオリジナルのものに変更される。また、自由に取り外すことが可能だ。



必殺技のレーン解禁はなんともうれしい限り。ただし、必殺技のコマンドが重複すると、若い数字の必殺技が優先されるので、装備をする際には細心の注意を払って技を組み合わせよう。

FRC、YRCチップの効果

FRCチップはフォースロマンキャンセル、YRCチップはイエローロマンキャンセルが可能。装備して損はないのでとりあえず積んでおこう。



アタック、ディフェンスなど対になる各パラメータの合計値を892以上にし、すべての対になるパラメータがその条件を満たすと、通常技もイエローロマンキャンセルが可能となる。

パラメータについて

カスタマイズで反映されるパラメータの上昇率は以下の通り。ここで上昇させたパラメータはスクランブルでのみ反映され、対戦、トレーニングでは反映されないぞ。

データの調べ方

SPEED：前ダッシュ、前歩きでの1画面分の移動時間　JUMP：垂直ジャンプの滞空時間と高さ　ATTACK：しゃがみⒽのダメージ　DEFFENCE：ソルの立ちⒽをガード　CHARGE：ラウンドスタート時に座談カイ、テンションMAXの相手にカイ電波でそれぞれ溜まる電力量　STRENGTH：メイのグレート山田アタックの被ダメージ　WEIGHT：垂直ジャンプの滞空時間と高さ　THERMO：➡＋Ⓟで熱を溜めて何回目で爆発するか　AIRMOVE：空中ダッシュが何回できるか　SPIRIT：スレイヤーのデッドインタイム×2後の➡＋Ⓗの被ダメージ

	SPEED				JUMP (※1)		ATTACK (※2)		DEFENCE		CHAGE		STRENGTH		THERMO	WEIGHT (※3)		AIRMOVE (※4)	SPIRIT	
	前ダッシュ		前歩き								座談カイ	カイ電波							被ダメージ	根性値
-100	345	15%	403	43%	37	93%	25	50%	40	50%	0	1	220	50%	2	48	120%	不可能	50	0
-90	160	33%	355	49%	38	95%	28	56%	37	54%	1	2	208	53%		47	118%	不可能	50	0
-80	113	46%	306	57%	38	95%	30	60%	35	57%	1	2	198	56%		46	115%	不可能	50	0
-70	92	57%	289	60%	38	95%	33	66%	33	61%	1	2	186	59%		46	115%	不可能	50	0
-60	80	65%	258	67%	38	95%	36	72%	31	65%	1	3	175	63%		45	113%	不可能	50	0
-50	73	71%	233	74%	39	98%	38	76%	30	67%	2	3	165	67%	3	44	110%	不可能	50	0
-40	67	78%	225	77%	39	98%	40	80%	27	74%	2	4	154	71%		43	108%	不可能	50	0
-30	62	84%	209	83%	39	98%	43	86%	25	80%	2	4	142	77%		43	108%	不可能	50	0
-20	58	90%	196	88%	40	100%	45	90%	23	87%	2	4	132	83%		42	105%	不可能	50	0
-10	55	95%	184	94%	40	100%	48	96%	21	95%	2	5	121	91%		41	103%	不可能	50	0
0	52	100%	173	100%	40	100%	50	100%	20	100%	3	5	110	100%	4	40	100%	ダッシュ	48	1
10	46	113%	157	110%	42	105%	55	110%	18	111%	3	6	105	105%		39	98%	ダッシュ	48	1
20	42	124%	144	120%	44	110%	60	120%	17	118%	3	6	99	111%		37	93%	ダッシュ	48	1
30	39	133%	134	129%	45	113%	64	128%	16	125%	4	7	94	117%	5	36	90%	ダッシュ	46	2
40	35	149%	124	140%	47	118%	70	140%	15	133%	4	7	88	125%		34	85%	ダッシュ	46	2
50	33	158%	116	149%	48	120%	75	150%	14	143%	4	8	83	133%	6	33	83%	2段ダッシュ	45	3
60	32	163%	109	159%	50	125%	79	158%	13	154%	4	8	78	141%	7	32	80%	2段ダッシュ	45	3
70	30	173%	103	168%	51	128%	84	168%	12	167%	4	9	72	153%	8	31	78%	2段ダッシュ	45	3
80	28	186%	96	180%	53	133%	90	180%	11	182%	5	10	66	167%	10	30	75%	2段ダッシュ	43	4
90	27	193%	92	188%	55	138%	95	190%	10	200%	5	10	61	180%	11	29	73%	2段ダッシュ	43	4
100	26	200%	87	199%	56	140%	100	200%	9	222%	6	10	55	200%	14	28	70%	3段ダッシュ	42	5

※1：－100で通常ジャンプより頭一つ低い、＋50でギリギリ画面が移動、＋100でハイジャンプ相当
※2：投げは影響を受けない
※3：－100でギリギリ画面が移動、＋50で通常ジャンプより頭1つ分低い、＋100で立ち状態の相手をギリギリ跳び越えられる
※4：－100で3段空中ダッシュ可能、＋50以上で2段空中ダッシュ可能、0以上で空中ダッシュ可能、0以下で空中ダッシュ不可能
単位：SPEED、JUNP、WEIGHTはフレーム、ATTACK、STRENGTH、SPIRITはダメージ、DEFENCEはガードバランス増加量、CHARGE、THERMOは回数





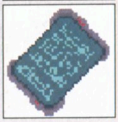
隠しアイテムの取り方

覚醒必殺技の**タイランレイブver.β**、**ベロウズマリス**、**ガンマレイ**は、スクランブルで特定条件を満たした時に出現するチップを取得することによって覚えられる。ここでは、各技の取得方法を紹介していく。



エキストラボーナス取得後にアイテムBOXを壊そう。





チップ取得までの流れ

条件を満たしてエキストラボーナスを出す→ミッション中にアイテムBOXを破壊し、ワープアイテムを取得→特定のルートどおりに進む、この流れを繰り返せば、最後にチップが出現するぞ。

タイランレイブver.β取得のワンポイント

エリア	敵人数	タイム	クリア条件	ClearBonus点	Extraボーナス条件	ExtraBonus点	オールチェイン	ノーダメージ	アイテム1
1-D	12	120	殲滅	2000	敵5人以上覚醒で倒す	2000	2000	2000	通常:得点　Extra:ワープ2-Dへ(タイランレイブ)
2-D	18	130	リーダーを倒せ	4000	最初に出るザコCを倒す	4000	4000	4000	通常:得点　Extra:ワープ3-Eへ(タイランレイブ)
3-E	19	140	リーダーを倒す	8000		8000	8000	8000	RK2:　タイランレイブパーツ

1-D

敵を5人以上覚醒必殺技で倒すだけと入手条件は簡単。**座談カイ**を敷いて電力ゲージを溜めたら、**駄目な奴は何をやっても駄目（⬇↘➡⬇↘➡+Ⓢ）**で5人倒そう。



座談カイを引き、覚醒必殺技で5人を倒すだけ。とても簡単だ。

2-D

最初に出現するザコBを倒せば条件を満たせられる。他の敵には目もくれず、優先的に狙っていこう。条件を満たす前にアイテムBOXを壊さないように注意しよう。



最初に1人で出現するザコBを倒せばOK。集中的に狙って倒そう。

ベロウズマリス取得のワンポイント

エリア	敵人数	タイム	クリア条件	ClearBonus点	Extraボーナス条件	ExtraBonus点	オールチェイン	ノーダメージ	アイテム1
2-A	17	130	殲滅	4000	110秒までに6人倒す	4000	4000	4000	通常:得点　Extra:ワープ3-Aへ(ベロウズマリス)
3-A	16	140	殲滅	8000	最初に登場するザコBを倒した後に画面右端に触ると出るザコA(黄色い服を着ている)を倒す	8000	8000	8000	Extra:ワープ4-Bへ(ベロウズマリス)
4-C	17	150	リーダーを倒す	16000	敵を15人倒す	16000	16000	16000	通常:体力回復(大)Extra:ワープ5-Dへ(ベロウズマリス)
5-D	7	160	リーダーを倒す	32000	リーダー以外を倒す	32000	32000	32000	RK2:　ベロウズマリスパーツ

2-A

最初に出現する敵6人を倒せば条件クリア。遠距離立ちⓈや立ちⒽなど攻撃力の高い技で攻撃していけばOKだ。条件が難しく感じるのなら、アタックのパラメータを上げてから挑むといいぞ。



開始時間が130秒と猶予が20秒しかない。攻撃力の高い技を連発して素早く倒すこと。



カイ幕ホームラン(➡⬇↘+Ⓗ)など、時間のかかる技は不向き。残り時間を踏まえて戦おう。

3-A

最初に出現するザコを倒し、青いザコCが出現したあとに画面の右端へ行くと、黄色い服を着たザコAが出現する。このザコAを倒せば、画面右にアイテムBOXが降るので、それを破壊しよう。



最初に出てくる敵を倒し、青いザコCが出たら右端へ移動。左に黄色いザコAが出現する。



黄色いザコAを倒せば、画面右にアイテムBOXが出現。ミッション中に取得すること。



4−C

最後に登場する点滅したリーダーザコＢ以外のザコ15人を倒せば条件クリア。ザコの体力が多いので、素早く敵を倒していかないと時間切れになりやすいので注意しよう。



リーダーザコＢ以外の敵を倒せば条件を満たせられる。ザコＢは1人倒しても大丈夫だ。



画面の上側で戦うとアイテムBOXを壊してしまう可能性があるので気をつけること。

5−D

リーダー以外の敵を倒せば条件クリア。攻撃が激しいので、直前ガードなどで電力ゲージを溜め、**カイ幕ホームラン(➡⬇↘＋Ⓗ)**などの無敵技で攻撃しよう。パラメータも上げておくといいぞ。



敵の攻撃が激しいので、パラメータを上げておきたい。アタックは絶対に上げること。



リーダー以外の敵を全滅させれば、アイテムBOXが降ってくる。これで入手できるぞ。

ガンマレイ取得のワンポイント

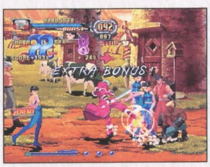
エリア	敵人数	タイム	クリア条件	ClearBonus点	Extraボーナス条件	ExtraBonus点	オールチェイン	ノーダメージ	アイテム1
1-A	14	120	殲滅	2000	20チェイン以上つなぐ	2000	2000	2000	通常:得点　Extra:ワープ2-Bへ(ガンマレイ)
2-B	15	130	殲滅	4000	30コンボ以上つなぐ	4000	4000	4000	通常:体力回復(中)　Extra:ワープ3-Cへ(ガンマレイ)
3-C	15	140	殲滅	8000	110秒までダメージを食らわない	8000	8000	8000	通常:得点　Extra:ワープ4-Dへ(ガンマレイ)
4-D	ループ	60	60秒生き残る	16000	10秒まで樽を壊さない	16000	16000	16000	通常:スピードアップ　Extra:ワープ5-Eへ(ガンマレイ)
5-E	50	160	殲滅	32000		32000	32000	32000	通常:体力回復(大)　RK2:ガンマレイパーツ

1−A

14人の敵に20チェインを狙わなければならないので、立ちⓀを連打して当て続けるといい。Aに攻撃→Bに攻撃→C……、またはしばらく時間が経ったあとにAに攻撃、といった手順を踏もう。



立ちⓀを連打し、チェイン数を稼ぎ、時間を増やそう。



次々に敵に攻撃を当てて……20チェインを目指せ！

2−B

30ヒットで条件クリア。ダストアタック→ジャンプⓈ→ジャンプ【Ⓚ→Ⓢ＋Ⓗ】→Ⓢ＋Ⓗの連続技や、複数の敵にLv3喰らっとくカイ？(⬇↘➡＋Ⓢ)→駄目な奴は何をやっても駄目を狙え。



ダストアタック連続技は敵に邪魔されないのでオススメ。



ジャンプⓈ＋Ⓗを連続で決めれば30ヒットも簡単。

3−D

30秒間、つまり110秒までダメージを食らわなければ条件クリア。画面の左端を背負い、しゃがみガードして待っていれば、それだけでOKだ。



ミッション開始前に画面左端へ移動して、しゃがみガード。



ザコＢは下段攻撃と立ちⓀのみ、しゃがみガードでいい。

4−D

ワープアイテムは上のアイテムBOXに出現する。近くでガードを固め、条件達成とともにサイクバーストで周囲を蹴散らしてアイテムを取ろう。



開始前にアイテムBOXに1〜2発攻撃を入れておこう。



条件達成とともにサイクバーストで周囲を蹴散らそう。



NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP ROBOKY II

必殺 喰らっとくカイ？ RC× FR×(Lv2,3のみ○)

↓↘→+Ⓢ 判 立・屈・空 ダ (Lv1)10×3 (Lv2)14×4(Lv3)18×4



電力が増加すると攻撃判定、ヒット数、射程距離が3段階まで強化されるなど基本的な性能はロボカイのものと同じ。

必殺 EX喰らっとくカイ？ RC× FR×(Ⓢ,Ⓗのみ○)

↓↘→+ⓈorⒽ 判 立・屈・空 ダ (電力不足)20 (Ⓢ)16×3(Ⓗ)22×5



こちらも基本性能はロボカイのそれとまったく同じ。画面外まで弾が飛び、Lv2、3の使い分けが可能。

必殺 スタンディッパー RC○ FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓚ 判 屈・空F、立・屈・空F ダ 12、32



F1カーに変形しつつ疾走し、目からレーザーを発射。オリジナルと違い、2段目の出始めにフォースロマンキャンセル可能。

必殺 拍手で迎えてください RC○ FR○

<N>←↙↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ
<H>↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判 立・屈・空F ダ 20/22×n



剣を太鼓に変化させ、叩いてロボイルカを呼ぶ。Ⓟ～Ⓗで出現位置が変わり、ボタンを押し続けると6匹までイルカが増加。

必殺 タンデムトップ RC× FR○

↓↘→+ⓈorⒽ 判 立・屈・空 ダ (Ⓢ)40(Ⓗ)50



剣から電気コードを引っ張り、電磁フィールドを発生させる。オリジナルとの違いはⓈもフォースロマンキャンセル可能な点。

必殺 ドランカーシェイド RC○ FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>←↙↓+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 30



地面からシャッターが出現させる技で、飛び道具を跳ね返す特徴を持つ。出始めのシャッターにも攻撃判定がある。

必殺 メガフィスト・前方 RC○ FR○

↓↘→+Ⓟ 判 立・空 ダ 50



前にジャンプしつつ、背中から出現した巨大な拳でパンチする。オリジナルと比べ、基本性能は変わらないがジャンプが高い。

必殺 メガフィスト・後方 RC○ FR○

↓↙←+Ⓟ 判 立・空 ダ 50



メガフィストの後方版で、後ろにジャンプして攻撃する。前方版もだが、オリジナルとの違いは出始めに下段無敵がないこと。

必殺 逆鱗(空中可) RC○ FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>←↙↓+Ⓚ 判 立・空 ダ 40



小さくジャンプし、電磁波をまとった回し蹴りを出す。オリジナルと違い、空中ダッシュに出して技の軌道が変化しない。

必殺 強化逆鱗(空中可) RC○ FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>←↙↓+Ⓚ 判 立・空 ダ 32



朝凪の呼吸で強化した逆鱗。出始めに無敵がありヒット時はダウン復帰不能。攻撃発生直後にフォースロマンキャンセル可能。



必殺 グリッター イズ ゴールド　RC× FR×

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空　ダ 10



手からボルト投げる飛び道具で、全体動作が短い。オリジナルとは違い、対戦形式が変わってもコインは常に8枚だ。

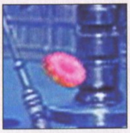
必殺 何が出るかな？　RC× FR×

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓟ　判 －　ダ －



体を分離させ、股間の砲台からアイテムを放る。アイテムの効果は同じだが、アイテムの放る高さはこちらのほうが低い。

何が出るかな？のアイテム



ドーナツ



毒薬



ハンマー



ちびロボカイ



チョコレート



時限爆弾



メテオ



ちびポチョムキン

必殺 羅鐘旋　RC× FR×

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>←溜め→+Ⓗ　判 －　ダ 1、80



腕を磁石に変化させ、ガード不能の飛び道具を発射する。オリジナルより射程が1キャラ分ほど長く、打点も高い。

必殺 疾　RC○ FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓟ　判 立・屈・空、立・空　ダ 0、18、30



腹部が開き、扇子に変化した腕に乗せてゼンマイおもちゃを飛ばす。オリジナルと違い、出始めの腕にも攻撃判定がある。

必殺 Ⓢエグゼビースト　RC× FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>←↙↓↘→+Ⓢ　判 立・屈・空　ダ 36



前方からこちらに向かってネズミ捕りを走らせる。オリジナルと同じく、コマンドが成立した時点で飛び道具が出るぞ。

必殺 Ⓗエグゼビースト　RC× FR○

<N>↓↘→+Ⓗ／<H>←↙↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空　ダ 40



EX専用技で、こちらは正面からネズミ捕りを走らせる。Ⓢ版と同様に、コマンド成立で飛び道具が出るので使いやすい。

必殺 抗鬱音階(空中可)　RC× FR○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↙←+Ⓟ　判 立・屈・空　ダ 12×n



腹部からスピーカーが出現し、音符を飛ばす。射出する直前にやられ判定が大きく前に移動するという変わった性質を持つ。

必殺 EX抗鬱音階(空中可)　RC× FR×

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↙←+Ⓟ　判 立・屈・空　ダ 12×n



EX版もオリジナルと同様に方向キーの上下左右で自由に操作が可能。なお、空中版のみフォースロマンキャンセルできる。

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP ROBO KY II

必殺 アンダートウ RC○ FRC○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>→↘↓↙←→+Ⓟ 判 ー ダ 60



腕から火を噴き、ハンマーに変形させてパンチを決めるガード不能技。攻撃判定が出た瞬間にフォースロマンキャンセル可能。

必殺 そのまま帰ってこないでください(空中可) RC× FRC○

↓↘→+ⓈorⒽ 判 立・屈・空 ダ 24



体を開き、幽霊を射出する技。ヒット時は不幸モードが発動するが、背後に幽霊がいないので、不幸モード中は技を出せない。

必殺 ロジャーラッシュ RC× FRC○

<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 36×5



アンテナを立てて、信楽焼のタヌキ型ロボを呼び出す。YOYOがなくても使用可能で、ロジャーとは逆の向きで出現する。

必殺 EXロジャーラッシュ RC× FRC×

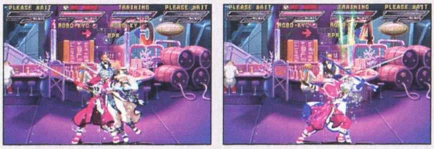
<N>↓↘→+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 36×3



EX版はゆっくり進みながら攻撃するタイプで、3ヒットすると消滅する。技を出した直後に大きな隙があるので使いにくい。

必殺 カイ電波 RC○ FRC×

密着して→↘↓↙←+Ⓚ 判 ー ダ 8×n, 35



捕まえた相手のテンションゲージを吸収する投げ技。本家よりYRCチップを積める分だけ、こちらのほうがゲージ効率がいい。

必殺 オーバーヘッドキッス RC○ FRC○

密着して→↘↓↙←+Ⓚ 判 ー ダ 40



脚部を100tハンマーに変化させオーバーヘッドキックを決める。出始めから投げ無敵があるうえに、投げ失敗直後は無敵だ。

必殺 ダムドファング RC× FRC○

<N>密着して→↘↓↙←+Ⓚ
／<H>密着して→↓↘+Ⓢ 判 ー ダ 92



剣がガスボンベに変化し、相手を風船の中に閉じ込める投げ技。オリジナルとの違いは、動作終了直後から動けること。

必殺 ポチョムキンバスター RC× FRC○

<N>密着して→↘↓↙←+Ⓚ
／<H>密着して→↘↓↙←→+Ⓟ 判 ー ダ 140



背中に巨大な手を生やし、ポチョムキンバスターを決める。熱量は溜まりやすいものの、投げ間合いが尋常じゃなく広い。

必殺 γブレード RC× FRC×

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>←↙↓↘→+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 32



体からデフォルメされたロボカイが発射され、ヒットすると一定時間相手を捕縛する。こちらは通常技からキャンセル可能。

必殺 EXγブレード(空中可) RC× FRC×

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>←↙↓↘→+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 32



空中版は連続で3発まで発射可能。地上版は相手に当たった直後にⒽボタンを押すと、その場で硬直をキャンセルできる。



必殺 妖刺陣 RC○ FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>←↙↓+Ⓟ 判 立・屈・空F ダ 12



足元からプロペラのついたポールを伸ばす。オリジナルとは違い、ガードキャンセル技ではなくいつでも出せるぞ。

必殺 劔楼閣(空中可) RC○ FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>→↓↘+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 14



脚部をドリルに変化させつつ上昇する技。オリジナルと違い、空中ダッシュ中に出した時の軌道変化は不可能だ。

必殺 強化劔楼閣(空中可) RC○ FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>→↓↘+Ⓚ 判 – ダ –



劔楼閣の強化版で、朝凪の呼吸が必要。出始めから攻撃発生後まで無敵時間がつくようになり、ヒット時はダウン復帰不能に。

必殺 蜂巣箱 RC○ FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>→↓↘+Ⓟ 判 立・屈・空F ダ 15



攻撃をタライで受け止め、ピコピコハンマーで攻撃する当身技。技を出した直後から立ちガードできる技を受けると反撃するぞ。

必殺 HITOMI RC× FR×

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>↓↙←+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 60



地面に謎の植物を植える技。敵がライン上でY軸に合うと、地面から謎の植物が出現し、ヒットすると真上に吹き飛ばす。

必殺 血を吸う宇宙 RC× FR○

<N>密着して→↘↓↙←+Ⓚ／
<H>密着して→↘↓↙←+Ⓗ 判 – ダ 70



腕を注射器に変化させ、採血する投げ技。与えたダメージの3分の1体力を回復し、採血後は近距離立ちⓈなどで追撃できる。

必殺 EX血を吸う宇宙 RC× FR○

<N>密着して→↘↓↙←+Ⓚ／
<H>密着して→↘↓↙←+Ⓗ 判 – ダ 70



EX版はヒット後の状態が変化し、ダウン復帰不能状態で吹き飛ばす。ダッシュから追撃が決められるので使いやすい。

必殺 ジャッグドロジャー(空中可) RC× FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>↓↙←+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 20×3



信楽焼ロボが両手を振り回しながら停滞する技。基本性能はオリジナルと同じだが、YOYO配置をしないで出せるので便利。

必殺 EXジャッグドロジャー(空中可) RC× FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>↓↙←+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 20×5



EX版は高速で進む5ヒット技で、ロボカイⅡが触れる、ライン移動、5ヒットする、攻撃を受けるのいずれかで消滅する。

必殺 USB500 RC× FR○

<N>→↘↓↙←+Ⓚ／<H>→↘↓↙←+Ⓗ 判 – ダ 7×18



背中から電磁波を発生させ、捕捉した敵に照射する対空投げ。フォースロマンキャンセル時は一定時間相手を捕縛する。

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP ROBOKY II

必殺 町内カイばーげん RC× FR×

空中で↓↘→+Ⓢ 判 立・屈・空 ダ (Lv1)20(Lv2)60(Lv3分裂前)75(Lv3分裂後)25×4



腕からミサイルを発射する飛び道具。電力ゲージ対応技で、電力量に応じて性能が3段階に強化されるのが特徴だ。

必殺 EX町内カイばーげん RC× FR×

空中で↓↘→+ⓈorⒽ 判 立・屈・空 ダ (Lv1)20(Lv2)40(Lv3分裂前)75(Lv3分裂後)25×4



EX版は性能は同じものの、電力消費量などに若干の変化が見られる。ⓈでLv2、ⒽでLv3に使い分けられるのが強み。

必殺 マッドストラグル RC○ FR○

空中で↓↘→+Ⓢ 判 立・空 ダ 8×6



剣をドリルに変化させ、前斜め下に向かって急降下する。しゃがみガード不能の中段攻撃で、最大6ヒットするのが特徴。

必殺 空中スタンエッジ RC× FR○

空中で↓↘→+ⓈorⒽ 判 立・屈・空 ダ 33



両腕をクロスさせ、電磁の弾を発射する。オリジナルとの違いは弾を射出した直後にフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 バッドムーン RC○ FR○

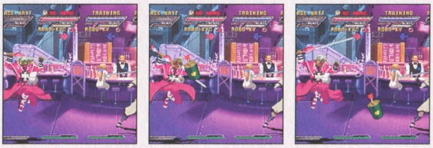
<N>空中で↓↘→+Ⓢ／<H>空中で↓↘→+Ⓟ 判 立・空 ダ 24×4



バナナ型の入れ物に収納され、急降下する発生の早い中段攻撃。フォースロマンキャンセルが攻撃発生前にも可能になっている。

必殺 愛 RC× FR○

<N>空中で↓↘→+Ⓢ／<H>空中で↓↘→+Ⓟ 判 立・屈・空 ダ 1、40、30



顔が開き、爆弾を放る飛び道具。敵か地面に着弾すると爆発する。この爆発は自分にも当たるので注意しよう。

必殺 ケミカル愛情(空中可) RC× FR○

→↘↓↙←→+Ⓚ 判 立・屈・空 ダ 50



弾速の速いレーザーを発射する。EX版空中ケミカル愛情のフォースロマンキャンセルのタイミングがイノのものより早い。

必殺 カイ現象 RC○ FR○

↓↙←+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ (Lv1)30(Lv2)40(Lv3)50



下半身を騎馬状態に変化させて突進する技。本家と違い、攻撃判定が出た瞬間にフォースロマンキャンセルが可能になった。

必殺 EXカイ現象 RC○ FR○

↓↘→+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ (Lv1)30(Lv2)40(Lv3)50



EX版も基本性能はロボカイのものと同じで、温度が上昇するごとに突進距離、速度が3段階に強化される。

必殺 ライオットスタンプ RC○ FR○

<N>↓↙←+Ⓢ／<H>↓↙←+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 40



壁を蹴り、16文キックで飛び蹴りを出す技。オリジナルと比べ、打点が高いため、しゃがまれるだけで当たらない場合も。



必殺 グリードセバー RC○ FR○

<N>↓↙←+Ⓢ→Ⓢ／<H>↓↙←+Ⓚ→Ⓢ 判 立・空 ダ 25、42



小さく飛びつつ剣を振り下ろす。タイミングはシビアだが、追加攻撃を出せる。追加攻撃はFRCをかけることが可能だ。

必殺 インヴァイトヘル RC× FR○

<N>↓↙←+ⓈorⒽ／<H>↓↓+ⓈorⒽ 判 屈・空 ダ 40



ドリルを出現させる下段攻撃で、ヒット時はダウンを奪う。Ⓟ、Ⓚ版はないものの、Ⓢ版にフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 スライドヘッド RC○ FR○

<N>↓↙←+Ⓢ／<H>↓↘→+Ⓢ 判 屈・空F ダ 40／10



背中の剣がハンマーに変化しつつ倒れこむ。倒れこむ部分は下段攻撃で、空振りでライン上にガード不能の地震を発生させる。

必殺 ミストファイナーLv1 RC○ FR○

<N>↓↙←+ⓅorⓀorⓈ
／<H>↓↘→+ⓅorⓀorⓈ 判 (上段)立・屈・空F(中段)立・屈・空(下段)屈・空F ダ (上段)35(中段)32(下段)29



風船を膨らまして攻撃する。上段は発生が早く硬直も短め。中段は攻撃発生こそ早いが、打点が高くしゃがみに当たらない。

必殺 ミストファイナーLv3 RC○ FR○

<N>↓↙←+ⓅorⓀorⓈ
／<H>↓↘→+ⓅorⓀorⓈ 判 (上段)立・屈・空F(中段)立・屈・空、屈・空F(下段)立・屈・空、屈・空F ダ (上段)22×9(中段)20×9(下段)19×9



グリター イズ ゴールドを2枚ヒットさせると使用可能。全体攻撃効果はないが、多段技なので複数の敵も攻撃しやすい。

必殺 ラストシェイカー RC○ FR×

Ⓢ連打or↓↙←+Ⓢ 判 立・屈・空 ダ 12



腹部からマジックハンドが出現し、ハンコを押す。攻撃密度が高く、ガードの上からでも体力を削り取れるのが強み。

必殺 空中インヴァイトヘル RC× FR×

<N>空中で↓↙←+ⓈorⒽ
／<H>空中で↓↓+ⓈorⒽ 判 屈・空 ダ 40



EX版のみ使用可能。フォースロマンキャンセルは不可能なものの、オリジナルと違い、下段攻撃となっている。

必殺 ミストファイナー・構え RC× FR×

<N>↓↙←+ⓅorⓀorⓈ
／<H>↓↘→+ⓅorⓀorⓈ 判 ― ダ ―



ガスボンベを用意し、風船を構える技。ボタンを離すとミストファイナーを出し、Ⓗを押すと動作を解除できる。

必殺 ミストファイナーLv2 RC○ FR○

<N>↓↙←+ⓅorⓀorⓈ
／<H>↓↘→+ⓅorⓀorⓈ 判 (上段)立・屈・空F(中段)立・屈・空(下段)屈・空F ダ 60



グリター イズ ゴールドを1枚ヒットさせると使用可能。ヒット時はダウン復帰不能状態で浮かす上に、全体攻撃効果もある。

必殺 EXミストファイナー RC○ FR○

<N>↓↙←+ⓅorⓀorⓈ
／<H>↓↘→+ⓅorⓀorⓈ 判 (上段)立・屈・空F(中段)全(下段)屈・空F ダ (上段)68／80(中段)60／72(下段)64／76



上、中段は立ちガード可能技、下段は下段攻撃を受けて反撃する。構えた直後に取るとミストファイナーLv2で反撃できるぞ。

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP ROBO KY II

必殺 Ⓟ戒 RC○ FR○

↓↙←+Ⓟ 判 立・空 ダ 32



小さくジャンプしつつ、下半身をドリルに変化させて着地する中攻撃。ヒット時は近くに吹き飛ばすので追撃を決められる。

必殺 Ⓚ戒 RC○ FR○

<N>↓↙←+Ⓢ／<H>↓↙←+Ⓚ 判 立・空 ダ 50



大きくジャンプしつつ、垂直に落下する。ヒット時は地面バウンド効果があり、ダウン復帰不能なので追撃を決めやすい。

必殺 ボール生成 RC× FR○

↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判 － ダ －



頭部からボールを射出する。ボールは1つのボタンで1個生成でき、ボールは打撃技とカーカスライドでのみ打ち出し可能。

必殺 空中ボール生成 RC× FR○

空中で↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判 － ダ －



腕のハッチを開き、ボールを射出する。動作終了後はすぐに動けるものの、EX版は射出までの時間が長く使いにくい。

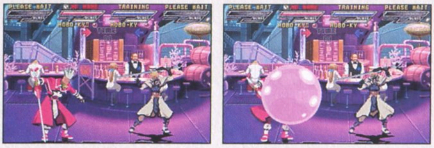
ボールの配置 RC× FR×



ボール生成はⓅ～Ⓗ、1つのボタンにつき1個の生成が可能で、Ⓟは自分の目の前、Ⓚは自分の斜め上、Ⓢは自分の斜め下、Ⓗ離れた位置に配置する。また、ボタンにより陣形が決まり、最後に生成したボールの陣形を組まれるぞ。

必殺 ゼイネスト(空中可) RC× FR×

<N>↓↙←+Ⓢ／<H>↓↙←+Ⓗ 判 全 ダ 10



頭部が開き、ピンク色のトリモチを配置する技。画面上に2個(EX版は1個)配置でき、敵が触れると攻撃判定が出現する。

必殺 よく話し相手になってくれます RC× FR○

↓↙←+ⓅorⓀ 判 全 ダ 25



胸のハッチが開き、中から九官鳥型のロボが出現する。Ⓟは細かく前進しつつ3回、Ⓚは大きく進みつつ2回攻撃する。

必殺 Ⓢよく話し相手になってくれます RC× FR○

↓↙←+Ⓢ 判 全 ダ 45



Ⓢ版は上昇しつつレーザーを放射する。本家との唯一の違いは九官鳥を出した直後にフォースロマンキャンセルが可能なこと。

必殺 Ⓗよく話し相手になってくれます RC× FR○

↓↙←+Ⓗ 判 全 ダ 45



Ⓗ版は下降しつつレーザーを放射。九官鳥は攻撃を受けると消えるが、EX版のⓅ、Ⓚ版はロボカイIIが攻撃を受けても消える。



必殺 マッパハンチ RC○ FR○

<N>↓↙←+ⓅorⓈ／<H>↓↘→+ⓅorⓀ 判 立・屈・空F ダ 40



腕をプロペラに変化させて突進攻撃を出す。ダメージが高く、ヒット後の状況は反撃は受けないものの若干不利な程度。

必殺 カイ幕ホームラン RC×(Lv3のみ○) FR×

→↓↘+Ⓗ 判 立・屈・空F ダ (Lv1)30(Lv2)30、50(Lv3)16、50



剣を振り上げ上昇する技で、出始めから攻撃発生前まで無敵。電力量に応じて、無敵時間、ダメージが3段階まで強化される

必殺 EXカイ幕ホームラン(空中可) RC×(Lv2,3のみ○) FR×

→↓↘+ⓈorⒽ 判 立・屈・空F ダ (電力不足)30(Ⓢ)20、40(Ⓗ)40、60



EX版もロボカイと同等の性能を持ち、ⓈでLv2、ⒽでLv3の使い分けが可能。空中でも使用できるので、多方面に活躍する。

必殺 ヴォルカニックヴァイパー RC○ FR○

→↓↘+ⓈorⒽ 判 立・屈・空F ダ 40、25



腕のロケットを噴射して上昇。Ⓢ、Ⓗともに攻撃発生後まで無敵時間が続き、2段目ヒット時はダウン復帰不能状態で浮かす。

必殺 レスティブローリング(空中可)→方向転換 RC○→○ FR○→×

<N>→↓↘+Ⓗ→方向キー+Ⓗ／
<H>→↓↘+Ⓢ→方向キー+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 30→20



傘につかまり回転する技。元と違い、方向転換が3回まで可能。フォースロマンキャンセルが可能で、行うと勢いが残る。

必殺 穀式転移 RC× FR○

<N>→↓↘+ⓅorⓀorⓈorⒽ／
<H>↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判 ― ダ ―



マントに身を包み、一瞬にしてワープする移動技。基本的な性能はオリジナルと同じだが、出現後の硬直がやや長い。

必殺 妖斬扇 RC○ FR○

<N>空中で→↓↘+Ⓗ／<H>空中で→↓↘+Ⓢ 判 立・空 ダ 44



剣を蛇腹のように広げて攻撃する。出始めから無敵時間を持ち、低空で出せば攻撃発生の早い中段攻撃として機能する。

必殺 龍刃(空中可) RC○ FR○

<N>→↓↘+Ⓗ／<H>↓↘→+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 54



足が龍の口のような形に変化し、高速で突進する。元の技よりも攻撃発生が早く、打点が低いので連続技に組み込みやすい。

必殺 強化龍刃(空中可) RC○ FR○

<N>→↓↘+Ⓗ／<H>↓↘→+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 90



朝凪の呼吸で強化した龍刃。通常版、強化版ともに攻撃発生が出た直後にフォースロマンキャンセルも可能だ。

必殺 アクセルボンバー RC○ FR○

空中で→↓↘+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 45



脚部がロケットに変化し、斜め上に上昇する技。攻撃力が高く、ヒット時はダウン復帰不能時間が長い状態で吹き飛ばす。

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP ROBO KY II

必殺 陰　RC× FR○

→↓↘+Ⓗ　判 ―　ダ 0、90



ハエ叩きで挟み込み、電磁波を流す対空投げ。闇慈のものと違い、動作終了直後もフォースロマンキャンセルが可能だ。

必殺 カーカスライド　RC× FR○

<N>→↓↘+ⓈorⒽ／<H>Normal ↓タメ↑+ⓈorⒽ・EX →↓↘+ⓈorⒽ　判 立・屈・空　ダ (Ⓢ)36 (Ⓗ)50



剣がパチンコに変化し、弾を飛ばす。Ⓢは斜め下に飛んで跳ね返り、Ⓗはほぼ垂直に近い軌道で画面を2往復する。

必殺 スターシップ(空中可)　RC○ FR○

<N>→↓↘+Ⓗ／<H>→↓↘+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 22×4



腹部と手が開き、プロペラを振り回す。出始めから攻撃発生後まで無敵時間があり、敵の連係に対する反撃技として有効。

覚醒 駄目な奴は何をやっても駄目　RC○ FR○

↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 10×19、50



背中から6本の腕が出現し、無数のパンチを繰り出す。攻撃発生した瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。

覚醒 タイランレイブver.β　RC○ FR○

<N>↓↘→↓↘→+Ⓢ／<H>→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 80、60



前の腕で火を吹かし、両腕を連結させて巨大な炎を発射する。出始めから無敵時間があり、2発目ヒット後は壁バウンド効果を持つ。1段目の攻撃判定が出た瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。全体攻撃効果もあるので乱戦に使いやすい。

覚醒 ガンマレイ　RC× FR○

<N>↓↘→↓↘→+Ⓢ／<H>→←→←↙↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空　ダ 13×3、12×34



体の半分が砲台に変形し、巨大なレーザーを放射する技。出始めに電力を50%消費し、巨大レーザーを発射する時に再度50%消費する。攻撃力は高いものの、発射までの時間が長く、温度が上昇しやすいので、決めるのが難しい。

覚醒 ベロウズマリス　RC× FR×

<N>↓↘→↓↘→+Ⓢ／<H>→↘↓↙←→+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 40×10



巨大なコック型のロボが頭上に出現し、フライパンを振り下ろし、タコウインナー型のロボを投げる。多段の攻撃判定が出現し、前方をほぼカバーする。空中の敵に当てやすいが、温度も上昇しやすいので注意をしておくこと。

特殊 飛行
RC× FR○

ジャンプ中にジャンプ入力　判 —　ダ —



口に剣をくわえ、ヘリコプターのように空を飛ぶ。飛行中は接触判定が限りなく小さく、敵の体に触れてもすり抜けられる。

特殊 3段ジャンプ
RC× FR×

2段ジャンプ中にジャンプ入力　判 —　ダ —



3段ジャンプが可能になる。チップのものと同様の性能だが、ジャンプ仕込みができないのでその点にも注意してほしい。

必殺 爵走
RC× FR○

→↘↓↙←+K　判 —　ダ —



腕からシールドを展開し、ダッシュする技。ダッシュ中はガードポイントがついてあり、上中段攻撃をガードできるぞ。

必殺 朝凪の呼吸
RC× FR○

↓↓+KorSorH　判 —　ダ —



全身を開きエネルギーを放出する技。龍刃、逆鱗、劔楼閣を各1回分ずつ強化でき、それぞれボタンのK、S、Hに対応。

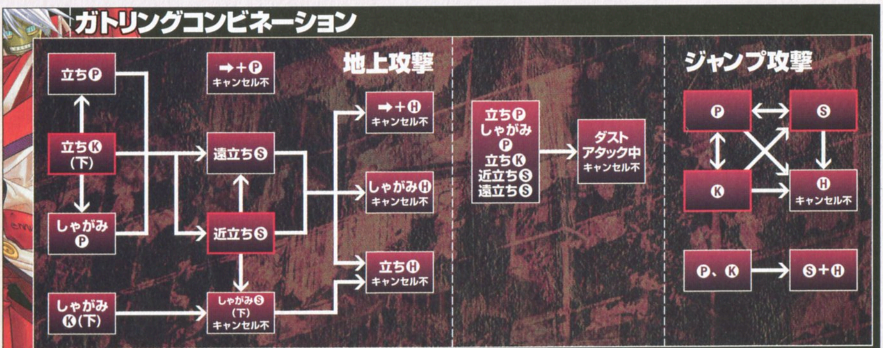
必殺 ホバージャンプ
RC× FR×

←↓↙+K　判 —　ダ —



上半身を飛行機のような形態に変化させ、斜めに上昇する移動技。動作途中から移動以外の行動でキャンセルできるので、ジャンプ攻撃を出せば中段になる。オリジナルと違い、通常技からもキャンセルできるので使いやすい。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能



完全技データ

ROBOKY II ロボカイII

タイプ	技名称	コマンド 通常	コマンド ヘラクレスエンジン	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	気絶値	各種キャンセル	備考
共通												
共通	立ちⓅ			立・屈・空F	3	25	0	0	1	16	CR	—
共通	立ちⓀ			屈・空F	1	16	0	0	1	16	CJR	基底ダメージ補正85%
共通	近距離立ちⓈ			立・屈・空F	4	30	0	0	1	16	CJR	—
共通	遠距離立ちⓈ			立・屈・空F	4	38	0	0	1	16	CR	カウンターヒット時ダウン効果
共通	立ちⒽ			立・屈・空F	5	52	0	0	1	16	RF	カウンターヒット時よろけ効果
共通	立ちⓈ+Ⓗ			立・空F	3	15	0	0	1	16	R	ガードゲージ減少値20
共通	しゃがみⓅ			立・屈・空F	2	18	0	0	1	16	CR	基底ダメージ補正85%
共通	しゃがみⓀ			屈・空F	2	12	0	0	1	16	R	温度+12
共通	しゃがみⓈ			屈・空F	3	34〈22〉	0	0	1	16	R〈RC〉	〈N〉ヒット時ダウン効果
共通	しゃがみⒽ			立・屈・空F	4〈5〉	50〈40〉	0	0	1	16	F〈CR〉	〈N〉飛び道具判定
EX	しゃがみⓈ+Ⓗ			屈・空F	4	32	0	0	1	16	CR	ダウン効果
共通	ジャンプⓅ			立・空	2	20	0	0	1	16	CJR	—
共通	ジャンプⓀ			立・空	2	22	0	0	1	16	CJR	—
共通	ジャンプⓈ			立・空	3	30〈28〉	0	0	1	16	CJR	〈N〉カウンターヒット時バウンド効果、〈E〉温度+5
共通	ジャンプⒽ			立・空	3	28〈26〉	0	0	1	16	R〈CR〉	〈N〉温度+10、〈E〉カウンターヒット時バウンド効果
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ			立・空	1	12	0	0	12	16	CR	ガードゲージ減少値1
共通	→Ⓟ			立・屈・空F	5	55〈40〉	0	0	1	16	〈CR〉	〈N〉温度+25、飛び道具判定、〈E〉温度+20
NORMAL	→Ⓗ(Lv1)			全	1	12	0	12	1	16	—	温度-15、カウンターヒット時よろけ効果、飛び道具判定
NORMAL	→Ⓗ(Lv2)			全	2	30	0	22	1	16	—	温度-15、カウンターヒット時よろけ効果、飛び道具判定
NORMAL	→Ⓗ(Lv3)			全	3	50	0	22	1	16	—	温度-15、カウンターヒット時よろけ効果、飛び道具判定
EX	6Ⓗ			立・屈・空F	5	54	0	0	1	16	CJR	温度+5、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	投げ			—	—	60	80	0	—	16	R	カウンターヒット時バウンド効果、強制基底ダメージ補正50%
共通	空中投げ			—	—	60	80	0	—	16	—	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック			立・屈・空F	3	25	0	0	1	16	R	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃			立・屈・空F	2	36	0	22	1	16	CJR	カウンターヒット時ダウン、基底ダメージ補正70%
共通	手前ライン攻撃			立・屈・空F	2	36	0	22	1	16	CJR	カウンターヒット時ダウン、基底ダメージ補正70%
共通	背後攻撃			立・屈・空F	3	20	0	22	1	16	CJR	地上ヒット時ダウン
共通	ライン飛ばし			立・屈・空F	5	37	0	32	1	16	CJR	—
共通	熱暴走時の自爆			—	3	40	0	10	1	16	—	基底ダメージ補正50%
NORMAL	痛カイ撃	→→+ⓅorⓀorⓈorⒽ		立・屈・空F	5	50	0	0	1	0	RF	温度+5、出始め～発生まで打撃無敵、ヒット時ダウン効果&電力タメモーションに移行
EX	カイ熱剤(Lv1)	←↓↙+Ⓢ		全	1	12	0	12	1	16	—	温度-15、カウンターヒット時よろけ効果
EX	カイ熱剤(Lv2)	←↓↙+Ⓢ		全	2	30	0	22	1	16	—	温度-15、カウンターヒット時よろけ効果
EX	カイ熱剤(Lv3)	←↓↙+Ⓢ		全	3	50	0	22	1	16	—	温度-21、カウンターヒット時よろけ効果
共通	座談カイ	〈N〉↓+Ⓢ,Ⓗ、〈E〉←↓↙+Ⓟ		—	—	—	—	—	—	—	—	電力ゲージ増加
共通	限カイらばーず	〈N〉↓↘→↓↘→+Ⓟ、〈E〉↓↙←↓↙←+Ⓢ		全	2	12	0	10	27	16	—	自分にダメージ60&基底ダメージ補正50%、ガードゲージ減少値3、GGBモード時ヒット数8
EX	トリニトロトルエン偏執・上昇	↓↘→↓↘→+Ⓟ		全	5	30	0	0	8	16	F	—
EX	トリニトロトルエン偏執・下降			全	4	20	0	0	8	16	—	—
EX	カイ心の一撃・地上	→↘↓↙←→+Ⓗ(空中可能)		立・屈・空F	3、5、5	36、24、96	0、0、0	0、0、0	3	0、16、16	R	出始め～2段目まで無敵、1～2段目ダウン効果、3段目壁バウンド効果、空中版1段目は空中ガード可能、ガードされたときは1段目×5。
レーン1												
NORMAL	喰らっとくカイ?(Lv1)	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	全	2	10	0	0	3	16	—	温度+10
NORMAL	喰らっとくカイ?(Lv2)	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	全	2	14	0	0	4	16	F(チップ)	温度+10、電力ゲージ10%消費
NORMAL	喰らっとくカイ?(Lv3)	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	全	2	18	0	0	5	16	F(チップ)	温度+10、電力ゲージ10%消費
EX	喰らっとくカイ?(電力不足)	↓↘→+ⓈorⒽ	↓↘→+ⓈorⒽ	全	2	20	0	0	1	16	—	温度+10
EX	Ⓢ喰らっとくカイ?	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	全	2	16	0	0	3	16	F(チップ)	温度+10、電力ゲージ10%消費
EX	Ⓗ喰らっとくカイ?	↓↘→+Ⓗ	↓↘→+Ⓗ	全	2	22	0	0	5	16	F(チップ)	温度+17、電力ゲージ15%消費
共通	スタンディッパー	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓚ	屈・空F、立・屈・空F	4、3	12、32	0	0	2	16	RF(チップ)	2段目ヒット時ダウン効果
共通	拍手で迎えてください	↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ ボタン放し	←↙↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ ボタン放し	立・屈・空F 全	3 3	20 22	0 0	0 10	1 1or2or3or6	16 16	RF(チップ) —	—
共通	Ⓢタンデムトップ	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	全	3	40	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10、ヒット時壁バウンド効果
共通	Ⓗタンデムトップ	↓↘→+Ⓗ	↓↘→+Ⓗ	全	3	50	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10、ヒット時壁バウンド効果、ガードゲージ減少値12
共通	ドランカーシェイド	↓↘→+Ⓢ	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+7、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	メガフィスト・前方	↓↘→+Ⓟ	↓↘→+Ⓟ	立・空	3	50	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+13
共通	メガフィスト・後方	↓↙←+Ⓟ	↓↙←+Ⓟ	立・空	5	50	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+13、カウンターヒット時よろけ効果
共通	何が出るかな?	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓟ	—	—	—	0	0	—	—	—	温度+10、出現したアイテムはラインを移動すると消える
共通	ちびロボカイII			全	3	25	0	10	1	16	—	—
共通	ドーナツ			—	—	10回復	—	—	—	—	—	回復
共通	チョコレート			—	—	10回復	—	—	—	—	—	回復
共通	ハンマー			全	5	44	—	10	1	32	—	—
共通	時限爆弾			全	5	80	—	0	1	16	—	ガード時削り量2倍
共通	メテオ			全	5	36	—	10	6	8	—	ガードゲージ減少値10
共通	毒薬			全	2	10	—	10	1	16	—	—
EX	ちびポチョムキン			立・屈・空	3	25	0	10	1	16	—	ヒットした敵のテンションゲージをMAXにする
共通	逆鱗	↓↘→+Ⓢ	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	40	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、出始めに打撃無敵、着地後しゃがみやられ
共通	派生逆鱗	↓↘→+Ⓢ	↓↙←+Ⓚ	立・空	1	16	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、着地後しゃがみやられ
共通	空中逆鱗	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↙←+Ⓚ	立・空	3	30	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、着地後しゃがみやられ
共通	強化逆鱗	↓↘→+Ⓢ	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	32	0	0	3	16	RF(チップ)	温度+10、出始めに打撃無敵、着地後しゃがみやられ
共通	派生強化逆鱗	↓↘→+Ⓢ	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	24	0	0	3	16	RF(チップ)	温度+10、着地後しゃがみやられ
共通	空中強化逆鱗	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↙←+Ⓚ	立・空	3	28	0	0	3	16	RF(チップ)	温度+10、着地後しゃがみやられ
共通	グリッター イズ ゴールド	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓗ	全	3	10	0	10	1	16	—	ガードゲージ減少値12
共通	羅鐘旋	↓↘→+Ⓢ	←溜め→+Ⓗ	不可	5	1、80	0	10、10	2	16、0	—	(Normal)温度+12、基底ダメージ補正40%



ROBOKY II ロボカイII 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド 通常	コマンド ヘラクレスエンジン	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	気絶値	各種キャンセル	
共通	疾	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓟ	全、立・空	1、1、4	0、18、30	0	0、10、10	3	16×3	RF(チップ)	温度+7、2段目ガードされたときのみ3段目が出る
共通	Ⓢエグゼビースト	↓↘→+Ⓢ	←↙↓↘→+Ⓢ	全	3	36	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10、カウンターヒット時よろけ効果
EX	Ⓗエグゼビースト	↓↘→+Ⓗ	←↙↓↘→+Ⓗ	全	3	40	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10、カウンターヒット時よろけ効果
NORMAL	抗鬱音階	↓↘→+Ⓢ(空中可能)	↓↙←+Ⓟ(空中可能)	全	1、2	12	0	10	1~5	16	F(チップ)	温度+10
EX	抗鬱音階	↓↘→+Ⓢ	↓↙←+Ⓟ	全	1、2	12	0	10	1~3	16	—	温度+10
EX	空中抗鬱音階	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↙←+Ⓟ	全	1、2	12	0	10	1~3	16	F(チップ)	温度+10
共通	アンダートゥ	↓↘→+Ⓢ	→↘↓↙←→+Ⓟ	不可	3	60	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+15、基底ダメージ補正40%
共通	そのまま帰ってこないでください	↓↘→+ⓈorⒽ(空中可能)	↓↘→+ⓈorⒽ(空中可能)	全	3	24	0	10	1	16	F(チップ)	温度+22
共通	バナナ			屈・空F	2	0	—	22	1	16	—	ヒット時ダウン効果
共通	ゴルフボール			全	4	40	—	32	1	16	—	—
共通	鉢植え			全	2	25	—	22	1	16	—	—
NORMAL	ロジャーラッシュ	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓗ	全	4	36	0	10	5	16	F(チップ)	温度+15、ヒット時よろけ効果、ガードゲージ減少値8
EX	ロジャーラッシュ	↓↘→+Ⓢ	↓↘→+Ⓗ	全	4	36	0	10	3	16	—	温度+15、ヒット時よろけ効果、ガードゲージ減少値8
レーン2												
共通	カイ電波	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	—	3	8、35	120、0	0	3~14	16	R	電力ゲージ10%消費
共通	オーバーヘッド・キッス	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	—	5	40	120	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、発生まで投げ無敵、空振り時の硬直中打撃無敵、ヒット時壁バウンド効果、強制基底ダメージ補正60%、ガードゲージ減少値1
共通	ダムドファング	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	近くで→↓↘+Ⓢ	—	—	92	140	0	—	16	F(チップ)	(Normal)温度+10、基底ダメージ補正40%
共通	ポチョムキンバスター	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	近くで→↘↓↙←→+Ⓟ	—	—	140	120	0	—	8	F(チップ)	温度+50、発生まで投げ無敵あり、基底ダメージ補正40%
NORMAL	γブレード	→↘↓↙←+Ⓚ	←↙↓↘→+Ⓗ	全	3	32	0	10	1	16	—	温度+10、ガードゲージ減少値20、ヒット時捕縛効果、補正の影響を受けない、通常技からキャンセルして出せない
EX	γブレード	→↘↓↙←+Ⓚ(空中可能)	←↙↓↘→+Ⓗ(空中可能)	全	3	32	0	10	1	16	—	温度+10、ガードゲージ減少値20
共通	妖刺陣	→↘↓↙←+Ⓚ	←↙↓+Ⓟ	立・屈・空F	3	12	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、出始めに無敵あり、基底ダメージ補正80%、カウンターヒット時ダウン、ガード時攻撃レベル1
共通	鋸楼閣	→↘↓↙←+Ⓚ	→↓↘+Ⓚ	立・屈・空F	3	14	0	0	4	6	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり、ガードゲージ減少値3
共通	派生鋸楼閣	→↘↓↙←+Ⓚ	→↓↘+Ⓚ	全	3	8	0	0	3	6	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり、ガードゲージ減少値3
共通	空中鋸楼閣	空中で→↘↓↙←+Ⓚ	空中で→↓↘+Ⓚ	全	3	12	0	0	3	6	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり、ガードゲージ減少値3
共通	強化鋸楼閣	→↘↓↙←+Ⓚ	→↓↘+Ⓚ	立・屈・空F	3	15	0	0	7	4	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり、ガードゲージ減少値3
共通	派生強化鋸楼閣	→↘↓↙←+Ⓚ	→↓↘+Ⓚ	全	3	14	0	0	7	4	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり、ガードゲージ減少値3
共通	空中強化鋸楼閣	空中で→↘↓↙←+Ⓚ	空中で→↓↘+Ⓚ	全	3	16	0	0	7	4	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり、ガードゲージ減少値3
共通	蜂巣箱	→↘↓↙←+Ⓚ	→↓↘+Ⓟ	不可	5	60	0	60	1	16	RF(チップ)	温度+2、当て身成立後発生まで打撃無敵あり、ヒット時壁バウンド効果
共通	HITOMI	→↘↓↙←+Ⓚ	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	0	10	1	16	—	温度+10、基底ダメージ補正75%、設置中カウンター判定、2つまで設置可能、ラインを移動すると消える
共通	血を吸う宇宙(EXは性能変化)	近くで→↘↓↙←+Ⓚ	近くで→↘↓↙←+Ⓗ	—	—	70	120	0	—	24	F(チップ)	温度+10、基底ダメージ補正40%。EXはヒット時ダウン復帰不能
共通	ジャックドロジャー(EXは性能変化)	→↘↓↙←+Ⓚ(空中可能)	↓↙←+Ⓗ (空中可能)	全	3	20	0	10	3〈5〉	16	F(チップ)	温度+12
共通	USB500	→↘↓↙←+Ⓚ	→↘↓↙←+Ⓗ	—	3	7	0	0	18	16	F(チップ)	温度+10、ガードゲージ減少値6、電力ゲージ0.1%消費
レーン3												
NORMAL	町内カイばーげん(Lv1)	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓢ	全	2	20	0	0	1	16	—	温度+20
NORMAL	町内カイばーげん(Lv2)	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓢ	全	3	60	0	0	1	32	—	温度+10、電力ゲージ10%消費、カウンターヒット時壁バウンド
NORMAL	町内カイばーげん(Lv3)(分裂前)	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓢ	全	5	75	0	0	1	16	—	温度+10、電力ゲージ10%消費、壁バウンド、ガード時削り量1.5倍
NORMAL	町内カイばーげん(Lv3)(分裂後)			全	3	25	0	0	4	16	—	ガード時削り量1.5倍
EX	町内カイばーげん(電力不足)	空中で↓↘→+ⓈorⒽ	空中で↓↘→+ⓈorⒽ	全	2	20	0	0	1	16	—	温度+20
EX	Ⓢ町内カイばーげん	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓢ	全	3	40	0	0	1	32	—	温度+10、電力ゲージ10%消費、カウンターヒット時壁バウンド
EX	Ⓗ町内カイばーげん(分裂前)	空中で↓↘→+Ⓗ	空中で↓↘→+Ⓗ	全	5	75	0	0	1	16	—	温度+10、電力ゲージ15%消費、壁バウンド、ガード時削り量1.5倍
EX	Ⓗ町内カイばーげん(分裂後)			全	3	25	0	0	4	16	—	ガード時削り量1.5倍
共通	マッドストラグル	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓢ	立・空	3	8	0	0	6	16	RF(チップ)	温度+15
共通	空中スタンエッジ	空中で↓↘→+ⓈorⒽ	空中で↓↘→+ⓈorⒽ	全	5	33	0	20	1	16	F(チップ)	温度+7
共通	バッドムーン	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓟ	立・空	3	24	0	0	4	16	RF(チップ)	温度+10、基底ダメージ補正80%
共通	愛	空中で↓↘→+Ⓢ	空中で↓↘→+Ⓟ	全	2、3、3	1、40、30	0	10	3	16	F(チップ)	温度+10、2~3段目ガード時削り量2倍、3段目のみ自分に当たる(ダメージ30)
共通	ケミカル愛情	→↘↓↙←→+Ⓚ(空中可能)	→↘↓↙←→+Ⓚ(空中可能)	全	5	50	0	10	1	16	F(チップ)	温度+15、着地するまでカウンター判定
レーン4												
NORMAL	カイ現象(Lv1)	↓↙←+Ⓢ	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+15
NORMAL	カイ現象(Lv2)	↓↙←+Ⓢ	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	40	0	0	1	16	RF(チップ)	電力ゲージ10%消費
NORMAL	カイ現象(Lv3)	↓↙←+Ⓢ	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	50	0	0	1	16	RF(チップ)	電力ゲージ10%消費
EX	カイ現象(Lv1)	↓↘→+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	16	RF(チップ)	温度-9
EX	カイ現象(Lv2)	↓↘→+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	40	0	0	1	16	RF(チップ)	温度-18
EX	カイ現象(Lv3)	↓↘→+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	50	0	0	1	16	RF(チップ)	温度-18
共通	ライオットスタンプ	↓↙←+Ⓢ	↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	1	40	0	0	1	16	R	温度+10、壁バウンド
共通	グリードセバー	↓↙←+Ⓢ Ⓢ	↓↙←+Ⓚ Ⓢ	立・空 立・空F	4 4	25、42 42	0 0	0 0	1 1	16 16	R RF(チップ)	温度+15、ガードゲージ減少値19、ヒット時浮かせ効果
共通	ラストシェイカー	Ⓢ連打or↓↙←+Ⓢ	Ⓢ連打or↓↙←+Ⓢ	全	3	12	0	0	n	16	R	温度+2
共通	インヴァイトヘル	↓↙←+ⓈorⒽ	↓↓+ⓈorⒽ	屈・空	3	40	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10
EX	空中インヴァイトヘル	空中で↓↙←+ⓈorⒽ	空中で↓↓+ⓈorⒽ	屈・空	3	40	0	10	1	16	—	温度+10
共通	スライドヘッド	↓↙←+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	5	40	0	0	1	16	R	温度+10、ヒット時ダウン効果、地震部分はガード不能&ヒット時ダウン効果
共通	ミストファイナー・構え	↓↙←+ⓅorⓀorⓈ	↓↘→+ⓅorⓀorⓈ	—	—	—	—	—	—	—	—	EX版が最も遅く、Lv1、Lv2、Lv3の順に早く移行できるようになる
共通	ミストファイナー・構えキャンセル	ミストファイナー・構え中にⒽ	ミストファイナー・構え中にⒽ	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NORMAL	ミストファイナー・上段(Lv1)	↓↙←+Ⓟ	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	4	35	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10
NORMAL	ミストファイナー・中段(Lv1)	↓↙←+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	全	4	32	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、ガードゲージ減少値10
NORMAL	ミストファイナー・下段(Lv1)	↓↙←+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	4	29	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、基底ダメージ補正85%、ダウン効果
NORMAL	ミストファイナー・上段(Lv2)	↓↙←+Ⓟ	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	5	60	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、強制基底ダメージ補正90%、ヒット時ダウン効果、複数の敵にヒットする
NORMAL	ミストファイナー・中段(Lv2)	↓↙←+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	全	5	60	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、強制基底ダメージ補正70%、ヒット時ダウン効果、複数の敵にヒットする
NORMAL	ミストファイナー・下段(Lv2)	↓↙←+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	5	60	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、強制基底ダメージ補正90%、ヒット時ダウン効果、複数の敵にヒットする
NORMAL	ミストファイナー・上段(Lv3)	↓↙←+Ⓟ	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	5	22	0	0	9	16	RF(チップ)	温度+5、ガードゲージ減少値3
NORMAL	ミストファイナー・中段(Lv3)	↓↙←+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	全、屈・空F	5	20	0	0	9	16	RF(チップ)	温度+5、ガードゲージ減少値3
NORMAL	ミストファイナー・下段(Lv3)	↓↙←+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	全、屈・空F	5	19	0	0	9	16	RF(チップ)	温度+5、ガードゲージ減少値3

完全技データ

ROBOKY II ロボカイII

タイプ	技名称	コマンド 通常	コマンド ヘラクレスエンジン	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	気絶値	各種キャンセル	備考
EX	ミストファイナー・上段	↓↙←+Ⓟ	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	3	68	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、基底ダメージ補正60%、当て身成功時無敵、下段以外の打撃のみ当て身可能
EX	ミストファイナー・中段	↓↙←+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	全	3	60	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、基底ダメージ補正60%、当て身成功時無敵、下段以外の打撃のみ当て身可能
EX	ミストファイナー・下段	↓↙←+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	3	64	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、基底ダメージ補正60%、ダウン効果、当て身成功時無敵、技終了時までしゃがみやられ、下段のみ当て身可能
EX	ミストファイナー・上段(ジャスト)	↓↙←+Ⓟ	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	3	80	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、基底ダメージ補正60%、ヒット時ダウン効果、当て身成功時無敵、下段以外の打撃のみ当て身可能
EX	ミストファイナー・中段(ジャスト)	↓↙←+Ⓚ	↓↘→+Ⓚ	全	3	72	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、基底ダメージ補正60%、ヒット時ダウン効果、当て身成功時無敵、下段以外の打撃のみ当て身可能
EX	ミストファイナー・下段(ジャスト)	↓↙←+Ⓢ	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	3	76	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+5、基底ダメージ補正60%、ヒット時ダウン効果、当て身成功時無敵、技終了時までしゃがみやられ、下段のみ当て身可能
共通	Ⓟ戎	↓↙←+Ⓟ	↓↙←+Ⓟ	立・空	3	32	0	60	1	16	RF(チップ)〈R	温度+10、ヒット時浮かせ効果
共通	Ⓢ戎	↓↙←+Ⓢ	↓↙←+Ⓚ	立・空	4	50	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、ヒット時叩きつけバウンド効果
共通	ボール生成	↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ(空中可能)	↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ(空中可能)	—	—	—	0	—	—	—	F(チップ)	温度+3、技終了時までカウンター判定
共通	弾かれたボール			全	3	36	0	10	1	16	—	ガードゲージ減少値7、ガード時削り量2倍、カーカスライド以外の飛び道具では弾けない
共通	ゼイネスト	↓↙←+Ⓢ(空中可能)	↓↙←+Ⓗ(空中可能)	全	1	10	0	0	1	16	—	温度+10、ガードゲージ減少値15、設置中カウンター判定、N版は2つEX版は1つまで設置可能
共通	Ⓟよく話し相手になってくれます	↓↙←+Ⓟ	↓↙←+Ⓟ	全	1	25	0	10	3	16	F(チップ)	温度+12
共通	Ⓚよく話し相手になってくれます	↓↙←+Ⓚ	↓↙←+Ⓚ	全	1	25	0	10	2	16	F(チップ)	温度+12
共通	Ⓢよく話し相手になってくれます	↓↙←+Ⓢ	↓↙←+Ⓢ	全	3	45	0	10	1	16	F(チップ)	温度+12
共通	Ⓗよく話し相手になってくれます	↓↙←+Ⓗ	↓↙←+Ⓗ	全	3	45	0	10	1	16	F(チップ)	温度+12
共通	マッパハンチ	↓↙←+ⓅorⓈ	↓↘→+ⓅorⓀ	立・屈・空F	5〈2〉	40〈20〉	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+12
レーン5												
NORMAL	カイ幕ホームラン(Lv1)	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	16	—	温度+15、出始め〜発生まで無敵
NORMAL	カイ幕ホームラン(Lv2)	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	2、4	30、50	0	0	2	16	—	出始め〜2段目まで無敵、電力ゲージ10%消費
NORMAL	カイ幕ホームラン(Lv3)	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	5	16、50	0	0	2	16	R	出始め〜2段目まで無敵、電力ゲージ10%消費
NORMAL	カイ心の一撃			立・屈・空F	5	"30,110"	0	0	2	16	—	2段目終了時まで無敵
EX	カイ幕ホームラン(電力不足)	→↓↘+ⓈorⒽ	→↓↘+ⓈorⒽ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	16	—	温度+15、出始め〜発生まで無敵
EX	Ⓢカイ幕ホームラン	→↓↘+Ⓢ	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	2、4	20、40	0	0	2	16	R	出始め〜2段目まで無敵、電力ゲージ10%消費
EX	Ⓗカイ幕ホームラン	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	2、5	40、60	0	0	2	16	R	出始め〜2段目まで無敵、電力ゲージ10%消費
EX	空中カイ幕ホームラン(電力不足)	空中で→↓↘+ⓈorⒽ	空中で→↓↘+ⓈorⒽ	全	3	30	0	0	1	16	—	温度+15、出始め〜発生まで無敵
EX	Ⓢ空中カイ幕ホームラン	空中で→↓↘+Ⓢ	空中で→↓↘+Ⓢ	全	2、4	30、50	0	0	2	16	R	出始め〜2段目まで無敵、電力ゲージ10%消費
EX	Ⓗ空中カイ幕ホームラン	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で→↓↘+Ⓗ	全	5	16、50	0	0	2	16	R	出始め〜2段目まで無敵、電力ゲージ10%消費
共通	Ⓢヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+Ⓢ	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	3	40、25	0	0	2	16	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり
共通	Ⓗヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	3	40、25	0	0	2	16	RF(チップ)	温度+15、発生まで無敵あり
共通	Ⓢ空中ヴォルカニックヴァイパー	空中で→↓↘+Ⓢ	空中で→↓↘+Ⓢ	全	3	32、20	0	0	2	16	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり
共通	Ⓗ空中ヴォルカニックヴァイパー	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で→↓↘+Ⓗ	全	3	40、20	0	0	2	16	RF(チップ)	温度+15、発生まで打撃無敵あり
共通	レスティブローリング	→↓↘+Ⓗ(空中可能)	→↓↘+Ⓢ(空中可能)	立・屈・空F	3	30	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10
共通	方向転換	方向キー+Ⓗ	方向キー+Ⓢ	立・屈・空F	3	20	0	0	1〜3	16	R	—
共通	毅式転移	→↓↘+ⓅorⓀorⓈorⒽ	↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ	—	—	—	0	—	—	—	F(チップ)	温度+5、転移中無敵
共通	妖斬扇	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で→↓↘+Ⓢ	立・空	3	44	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+7、出始め打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果
共通	龍刃	→↓↘+Ⓗ	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	54	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、カウンターヒット時壁バウンド、出始めに打撃無敵あり、ヒット時のみ派生可能
共通	空中龍刃	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で↓↘→+Ⓚ	全	5	66	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、カウンターヒット時壁バウンド、ヒット時のみ派生可能
共通	派生龍刃	→↓↘+Ⓗ	↓↘→+Ⓚ	全	5	28	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、カウンターヒット時壁バウンド
共通	強化龍刃	→↓↘+Ⓗ	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	90	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、カウンターヒット時壁バウンド、出始めに打撃無敵あり、ヒット時のみ派生可能
共通	強化空中龍刃	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で↓↘→+Ⓚ	全	5	98	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、カウンターヒット時壁バウンド、出始めに打撃無敵あり、ヒット時のみ派生可能
共通	強化派生龍刃	→↓↘+Ⓗ	↓↘→+Ⓚ	全	5	66	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+10、カウンターヒット時壁バウンド、出始めに打撃無敵あり
共通	アクセルボンバー	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で→↓↘+Ⓗ	全	5	45	0	0	1	16	RF(チップ)	温度+15、ガードゲージ減少値7
共通	陰	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓗ	不可	3	0、90	0	0	2	16	F(チップ)	温度+15、ガードゲージ減少値8
共通	Ⓢカーカスライド	→↓↘+Ⓢ	〈N〉↓溜め↑+Ⓢ〈E〉→↓↘+Ⓢ	全	3	36	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10、ガードゲージ減少値7、ガード時削り量2倍
共通	Ⓗカーカスライド	→↓↘+Ⓗ	〈N〉↓溜め↑+Ⓗ〈E〉→↓↘+Ⓗ	全	3	50	0	10	1	16	F(チップ)	温度+10、ガードゲージ減少値7、ガード時削り量2倍
共通	スターシップ	→↓↘+Ⓗ	→↓↘+Ⓟ	立・屈・空F	3	22	0	0	4	16	RF(チップ)	温度+13、発生まで無敵
共通	空中スターシップ	空中で→↓↘+Ⓗ	空中で→↓↘+Ⓟ	全	2	18	0	0	3	16	RF(チップ)	温度+13、発生まで打撃無敵
レーン6												
共通	駄目な奴は何をやっても駄目	↓↘→↓↘→+Ⓢ	↓↘→↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	4、5	10、50	0	0	19	16	RF(チップ)	ガードゲージ減少値1、発生直前に打撃無敵
共通	タイランレイブ Ver.β	↓↘→↓↘→+Ⓢ	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	5、4	80、60	0	0	1	4	RF(チップ)	温度+25、発生まで打撃無敵、1段目ガード時削り量1.5倍、2段目強制基底ダメージ補正70%&2段目ヒット時壁バウンド効果&ガードゲージ減少値8&2段目ガード時削り量2倍、複数の敵に当たる
共通	ガンマレイ	↓↘→↓↘→+Ⓢ	→←→←↙↓↘→+Ⓗ	全	5	13、12	0	0	37	16	F(チップ)	1段目温度+40、2段目温度+45、基底ダメージ補正200%、2段目ガードゲージ減少地4&複数の敵に当たる
共通	ベロウズマリス	↓↘→↓↘→+Ⓢ	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空F	5	40	0	0	10	16	—	温度+25、発生まで打撃無敵、ガード時削り量2倍
レーン7												
共通	飛行	ジャンプ中にジャンプ入力	ジャンプ中にジャンプ入力	—	—	—	0	—	—	—	F(チップ)	—
共通	3段ジャンプ	2段ジャンプ中にジャンプ入力	2段ジャンプ中にジャンプ入力	—	—	—	0	—	—	—	—	—
共通	爵走	→↘↓↙←+Ⓚ	→↘↓↙←+Ⓚ	—	—	—	0	—	—	—	F(チップ)	—
共通	朝凪の呼吸	↓↓+ⓀorⓈorⒽ	↓↓+ⓀorⓈorⒽ	—	—	—	0	—	—	—	F(チップ)	温度+25、入力直後に完成、各強化1ストックずつ
共通	ホバージャンプ	←↓↙+Ⓚ	←↓↙+Ⓚ	—	—	—	0	—	—	—	—	温度+10、通常技をキャンセルして出せる

攻略ガイド

隠し要素公開

「イスカ」では特定の条件を満たすことにより、隠し要素が出現。ここではその詳細と出現条件を一挙に紹介するぞ。熟読あれ。

EXキャラクター

アーケードモードで出てくるEXキャラクターを倒すと使用可能。見た目は同じだが、通常技の変化や必殺技の追加といった変更を受けている。



CPUを倒しポイントが溜まるとEXキャラクターが乱入。



倒すとEXキャラが使用可能に。まったく別のキャラだ。

レオパルドン

アーケードモードのサバイバルレベル100クリアで、隠しステージの「Antarctica」を選択可能。レベル200クリアでレオパルドンが使用可能だ。



青が基調となっていて幻想的なステージの「Antarctica」。



今までボスとして苦しめられたレオパルドンが使用可能だ。

●隠し要素一覧

出現する要素	出現条件
●EXキャラクターが使用可能になる ノーマルキャラに比べて性能や必殺技が異なるEXキャラクターが使用可能になる。 EXキャラクター選択方法： アーケードモード、VSモード、トレーニングモード、GGBOOSTモードのキャラクターセレクト画面で、スタートボタンを押しキャラクターに勲章アイコンを出現させてキャラクターを選択すると、EXキャラクターとなる。	●アーケードモードでCPUと闘い、勝つと相手が所持している階級を奪うことが出来る。この階級にはポイントが付いており、トータルで100ポイント獲得するごとに、EXキャラがBOSSとして乱入してくる。このEXキャラを倒すことが出来れば、倒したEXキャラは使用可能となる。 ※ただしロボカイⅡだけは以下の方法でのみ、EXキャラ使用可能。 ●RK Ⅱ FACTORYモードからSCRAMBLEを選択し、ロボカイⅡでGGBOOSTモードを一周クリアする。
●アーケードモードのボス「レオバルドン」と「レオバルドンステージ」が使用可能になる VSモードとトレーニングモードのキャラクターセレクト画面でアーケードモードのボス「レオバルドン」が選択可能になる（キャラクターセレクト画面にエントリーされる）。 また、同じくVSモードとトレーニングモードのステージ選択画面でレオバルドン専用ステージ「Antarctica」が選択可能になる（ステージセレクトにエントリーされる）。	●レオバルドン使用…アーケードモードでサバイバルレベルが200に到達する。 ●レオバルドン専用ステージ「Antarctica」を選択可能状態にする…アーケードモードでレベル100に到達する。
●巨大ロボカイⅡ GGBOOSTモードで最終ボスの後に巨大なロボカイⅡが乱入してくる。	OPTIONモードの難易度設定をNORMAL以上に設定した上で、 ●ステージ5の最終ボスのソル＆カイを倒した時点（ボスクリアボーナスが加算される前）で得点が200万点を越えている。 ●全エリア内でワープを一度もしない。 上記2つの条件のうち、一つを満たせば隠しボスの巨大ロボカイⅡが乱入してくる。
●ザコキャラクターが使用可能になる GGBOOSTモードで登場する敵ザコキャラクターを、VSモード、トレーニングモード、GGBOOSTモードで使用することが出来る（キャラクターセレクト画面にエントリーされる）。 ※ただしVSモードとトレーニングモードにおいては、CPUとしての使用は不可（プレイヤーキャラクターとしてのみ使用可能）。	●GGBOOSTモードで最終ボスのソル＆カイを倒す。
●ボスソル＆ボスカイが使用可能になる GGBOOSTモードの最終ボスとして登場した、特殊なソルとカイを使用することが出来る。 選択方法： アーケードモード、VSモード、トレーニングモード、GGBOOSTモードのキャラクターセレクト画面でソルまたはカイにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回（1回だとEXキャラクターになる）押してキャラクターに特殊勲章アイコンを出現させて決定すると、ボスソルまたはボスカイとなる。 ※ただしVSモードとトレーニングモードにおいては、CPUとしての使用は不可（プレイヤーキャラクターとしてのみ使用可能）。	●GGBOOSTモードで隠しボスの巨大ロボカイⅡを倒す。 ただし、ボスソルを使用する場合はEXソルを、ボスカイを使用する場合はEXカイを、それぞれあらかじめ出現させておかなければ、たとえ上記条件を満たしていても使用することは出来ない。 ※巨大ロボカイⅡを倒したというフラグは温存されているので、それぞれのEXキャラを出現させていない場合でも、後で対象のEXキャラを出現させれば、同時にボスバージョンも使用可能になる。
●ロボカイⅡ用レア技 RK ⅡFACTORYモードからSCRAMBLEを選択し、ロボカイⅡでGGBOOSTモードをプレイする。その際、特定のワープに従いルートを進むと、最終的にロボカイⅡに搭載できるレアな技が入手できる。 ※入手時は、ロボカイⅡカスタマイズ用チップ（隠しパーツ）として出現。	詳細はロボカイⅡの攻略ページ参照。
●リープがビキニになる 背景May Beachのバックでバーベキューをしているリープおばさんのワンピースの水着が、一定確率でビキニになる。	●背景May Beachを選択するたびに、1／16の確率で発生。
●ランキング表示の壁紙が増える アドバタイズループ中のランキング表示の時にバックに表示される壁紙（デフォルトではソルのみ）の種類が増える。	●アーケードモードにて、規定のサバイバルレベルに到達する。 ・サバイバルレベル400に到達…カイの壁紙が追加 ・サバイバルレベル600に到達…イノの壁紙が追加 ・サバイバルレベル800に到達…ディズィーの壁紙が追加 よって、最終的に壁紙は計4枚となる。 ※なお、どの壁紙が表示されるかは、アドバタイズループごとにランダム。

巨大ロボカイⅡ

GGBOOSTモードで条件を満たすと、隠しボスとして巨大ロボカイⅡが乱入してくる。動きはやや鈍いが、見た目どおりリーチが長く、攻撃力や防御力が高く油断できない。また、多少の攻撃ではひるまないといった性能にも注意が必要だ。



最終ボスのソル＆カイを倒した時、条件を満たしていると乱入画面が現れる。



巨大ロボカイⅡの登場。圧巻するその姿をぜひとも自分の目で確認して欲しい。

ザコキャラクター

GGBOOSTモードで最終ボスのソル＆カイを倒すと、GGBOOSTモード道中でおなじみのザコが使用可能。その実力は果たしていかに？







使用可能となるのは、A(写真上)、B(写真左)、C(写真右)の3キャラ。名前どおり、強さには期待できないぞ。

ボスソル＆ボスカイ

GGBOOSTモードで巨大ロボカイⅡを倒すと、最終ボスのソルとカイが使用可能になる。テンションゲージは常にMAX、移動スピードも早く、優秀な必殺技が揃っているなどとかなり凶悪。この反則的な強さをぜひ実感して欲しい。



常にドラゴンインストール状態のソル。強力な必殺技を武器に暴れまくろう。



こちらはパワーアップしているカイ。飛び道具が豊富で使いやすいぞ。

ロボカイⅡレア技

ロボカイⅡファクトリーのスクランブルでは、隠し必殺技が入手できる。取得法はロボカイⅡファクトリーの攻略ページを参照。







入手可能なレア技は、タイランレイブ(写真上)、ベロウズマリス(写真左)、ガンマレイ(写真右)の3つだ。

リープおばさん

背景に「May Beach」を選択するたびに、一定の確率でバックのバーベキューをしているリープおばさんの水着が、ワンピースからビキニになるぞ。



これがリープおばさんのビキニ姿。発生率は16分の1と意外に高いぞ。

壁紙

アーケードモードで既定のサバイバルレベルに到達するたびに、ランキング表示画面の壁紙が追加される。ただし、壁紙は追加されてもランキング画面が表示されるごとにランダムなので注意しよう。



デフォルトだとソルの壁紙だけしか表示されない。



最初の追加はアーケードモードのサバイバルレベル400到達で、カイの壁紙。



次はレベル600で追加されるイノ。ここでしか見れない貴重なものばかりだ。



最後はレベル800でディズィー。以上の4枚が毎回ランダムで表示されるぞ。

CHARACTER GUIDE

キャラクター攻略

アバからザコA、B、Cまで、26キャラクターの各種必殺技と基本戦術を徹底解説。NORMAL版はもちろん、EXキャラクターも完全網羅！



攻略ガイド

キャラクターガイドの見方

通常技ピックアップ
NORMAL必殺技ピックアップ

1の通常技ピックアップでは、NORMAL、EXキャラに共通した通常技の中から実用的なものを取り上げ、その特徴と活用法について解説している。2はNORMALキャラのガトリングコンビネーションを掲載。EXキャラもルートが共通しているものは、ここにまとめてある。3の必殺技ピックアップはNORMALキャラの必殺技のうち、主力となりうるものを紹介。4ではNORMALキャラの基本連続技と、その秘訣について解説している。



EXキャラクター解説
EX必殺技ピックアップ

5はEXキャラの特徴を紹介。NORMALキャラと性能が異なる必殺技の一覧と、EX版特有のアクション、闘い方について解説している。6ではEXキャラの実戦的な必殺技を取り上げ、それぞれの特徴と活用テクニックを紹介。そのほかに、メイ、スレイヤーといった、NORMALキャラとは異なるルートを持ったEXキャラ専用ガトリングコンビネーションについても、ここに掲載している。7はEXキャラ専用の連続技をまとめたものだ。



戦術解説
完全技データ

8はNORMAL、EXキャラに共通する基本的な立ち回り方について解説している。9は実戦的な連係攻撃や戦術など、NORMAL、EXキャラそれぞれの高度なテクニックを紹介。10はNORMAL、EXキャラを含めた完全技表。コマンドやダメージ、攻撃レベル、攻撃判定、といった基本的な性能はもちろんのこと、テンションゲージ増加量やヒット数、各種キャンセルの可否、無敵の有無やヒット効果など、詳細なデータを掲載している。



A.B.A
アバ



混迷ゲートキーパー

輸血パックを使い、通常、諸刃、極諸刃という3つのモードを行き来できるアバ。諸刃、極諸刃は体力を失うので、モード移行のタイミングが鍵。

身長：174cm
血液型：水銀の混じった得体の知れない液体（輸血時は普通の血液が必要）
体重：34kg
出身：フラスコ
誕生日：判らない
趣味：世界観察・怨み手帳をつける。余生の計画を練る（いつも皮算用）
大切なもの：パラケルス・自分・鍵の形状のモノ全般
「もったいない」と思ったものが大切になる
嫌いなもの：「もったいない」ことをする人間
恋敵と思しきもの・友達想いではない人間

EDIT COLOR VARIATION



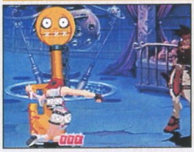
DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技 ピックアップ PICK UP

A.B.A

しゃがみⓅ(共通) RC○ FR×

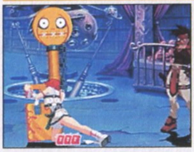


判定	ダメージ
立・屈・空F	〈N〉7 〈E〉15

C○ JC×

リーチは短いが連打が利き、発生も早いのが利点。足払いにつなげるといい。

しゃがみⓀ(共通) RC○ FR×

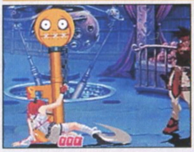


判定	ダメージ
屈・空F	〈N〉10 〈E〉19

C○ JC×

下段技なので、中段技の➡+Ⓚと合わせて使い、敵のガードを崩していこう。

足払い(共通) RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	〈N〉15 〈E〉25

C○ JC○

ダウンを奪える下段技。発生が早く、各種キャンセルが可能。姿勢が低さが特徴。

➡+Ⓟ(共通) RC○ FR×

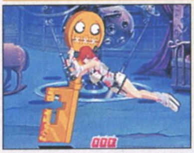


判定	ダメージ
立・屈・空F	〈N〉7／8 〈E〉20／22

C○ JC○

上方向に強く、上半身無敵なので対空技に効果的。諸刃時は前進距離が伸びる。

➡+Ⓚ(共通) RC○ FR×

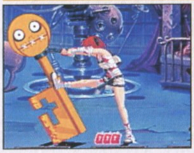


判定	ダメージ
立・空F	〈N〉13 〈E〉40

C○ JC×

下半身無敵のある中段技。しゃがみガードを崩しつつ連続技につなげよう。

背後攻撃(共通) RC○ FR×

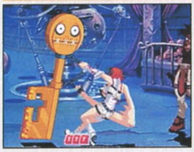


判定	ダメージ
立・屈・空F/立・屈・空F	〈N〉11／8 〈E〉15／8

C○ JC○

発生が早く、リーチも長い。後ろから跳び込まれた際はこれで迎撃しよう。

遠距離立ちⓈ(通常) RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	17

C○ JC×

下段技の1つ。連係に組み込んで**抹消**(⬇↘➡+Ⓢ)につなげよう。

立ちⒽ(通常) RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	26／40

C○ JC×

隙は大きいが、横方向に長い。**忌避**(⬇↘➡+Ⓗ)につないでけん制しよう。

ジャンプⒽ(通常) RC○ FR×

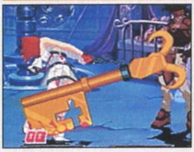


判定	ダメージ
立・空	18

C○ JC×

着地まで攻撃が持続するジャンプ攻撃。下方向に強いので跳び込みのメインに。

立ちⒽ(諸刃) RC○ FR×

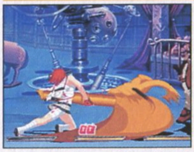


判定	ダメージ
立・屈・空F	50

C○ JC×

発生、リーチに優れ威力も高いが、隙は小さい強力な技。けん制で多用しよう。

しゃがみⒽ(諸刃) RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	60

C○ JC×

ダウンを奪える下段技。リーチが長く隙が小さいなど、性能は一級品。

ジャンプⒽ(諸刃) RC○ FR×

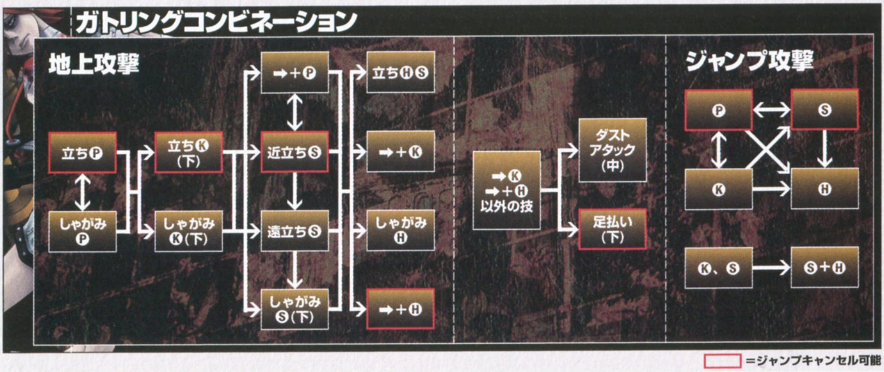


判定	ダメージ
立・空	50

C○ JC×

左右下方向に巨大な判定を持つジャンプ攻撃。欠点は発生が少し遅い程度。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP A.B.A

必殺 牽引 RC× FRC○

↓↘→+Ⓟ 判 – ダ –



低い姿勢で前進する移動技で、飛び道具などを回避できる。ダッシュの代わりに使っていくといい。動作終了間際にフォースロマンキャンセルが可能で、すぐに動けば慣性を残せる。

必殺 消却 RC○ FRC○

↓↘→+Ⓚ 判 立・空F ダ 13



斧に昇ってから跳び蹴りを放つ。足元と投げに対して無敵な中段技で、カウンター時はよろけを誘発。フォースロマンキャンセルすれば、ガードを崩しつつ連続技を決められる。

必殺 忌避 RC× FRC×

↓↘→+Ⓗ 判 立・屈・空 ダ 11



血液を飛び道具として放つ。威力こそ低いが、動作が短いので連発すると効果的。飛び道具の判定が見た目以上に大きく、消える寸前でも攻撃判定が残るのがポイント。

必殺 焼成 RC× FRC×

→↘↓↙←+Ⓟ 判 – ダ –



輸血パックを使い、諸刃モードに移行する。輸血パックは開始時に3つ所持しており、**焼成**、諸刃モードの**分離**、**変質**を使うたびに消費する。モードの解説はP70を参照。

覚醒 証拠・隠匿 RC○ FRC×

→↘↓↙←→+Ⓟ 判 立・屈・空F ダ 70



鍵状のオーラを斜め上方向に放って攻撃する。攻撃発生まで無敵が持続するので、敵の攻めに対する割り込みに使えるが、一度に複数の敵を攻撃することはできないので、乱戦時の使用は危険。また、ノーマルヒット時はすぐにダウン復帰されてしまう。

NORMAL 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→抹消～覆滅～断獄



覆滅のあとの距離が近い場合は、よろけに対して**結合(密着して→↘↓↙←+Ⓗ)**を狙い、諸刃モードに移行するのがオススメだ。

2 (空中の相手に)→+Ⓟ→JⒸ→【Ⓟ→Ⓚ】→JⒸ→Ⓟ→Ⓒ→結合

3 【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ライン移動→ライン飛ばし攻撃→JⒸ→【Ⓟ→Ⓚ】→JⒸ→Ⓟ→Ⓒ→結合

EX キャラクター解説

NORMAL版は通常、諸刃、極諸刃の3モードがある。モード間の移行は右カコミを参照。EX版は開始から諸刃で始まり、他モードに移行不可。諸刃、極諸刃中は、与えたダメージに比例した分の体力を失う。

モードチェンジシステムについて



NORMAL版アバのモード移行については上チャートを参照。諸刃と極諸刃、使える技は同じだが、極諸刃の攻撃力は諸刃の1.7倍になる。EX版は常に諸刃状態だ。

EX 必殺技ピックアップ PICK UP

A.B.A

必殺 抹消 RC○ FR×

↓↘→＋Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ〈N〉15、〈E〉25



包帯を素早く振って攻撃。リーチが長く、けん制や連続技に使える。派生の**覆滅（抹消の攻撃があたる寸前でⓈ）**に移行した方が隙は小さい。なお、諸刃時は少しだけ発生が早い。

必殺 覆滅 RC○ FR×

抹消の攻撃があたる寸前でⓈ　判 立・屈・空F　ダ〈N〉11、〈E〉21



オーラをまとった突きを放つ**抹消（↓↘→＋Ⓢ）**からの派生技。通常、諸刃共に抹消からつながり、前者はよろけを誘発。後者は極端に隙が小さく、立ちⒽなどにつなげられる。

必殺 断獄 RC○ FR○

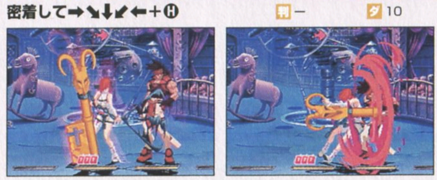
覆滅の攻撃があたる寸前でⓈ　判 立・空F　ダ〈N〉35、〈E〉65



覆滅のヒット直前に入力することで発生する、**覆滅**からの派生技。しゃがみガードできず、ヒット時は叩き付けバウンドを誘発。通常モードのみフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 地上結合 RC× FR×

密着して→↘↓↙←＋Ⓗ　判 ―　ダ 10



斧で力を吸い取る投げ技。投げの持続が長く、1キャラ分離れていても成立する。NORMAL版はこれを決めることでモード間の移行が可能だ。なお、端で決めたあとは追撃が可能。

必殺 空中結合 RC× FR×

空中で密着して→↘↓↙←＋Ⓗ　判 ―　ダ 30



結合の空中版。こちらは空中打撃投げとなっていて、空中にいる敵を問答無用で掴める。空中戦でジャンプⓅをガードさせたあとに決めたり、連続技に組み込もう。

覚醒 証拠・隠滅 RC○ FR×

空中で→↘↓↙←→＋Ⓟ　判 立・屈・空　ダ〈N〉25×、〈E〉32×4



空中で斧に乗って突進する。通常モードのみ、テンションゲージを100％消費する。発生が早いので空中連続技に組み込もう。最大4ヒットするが、複数の敵を巻き込む性質はない。

諸刃 必殺技 ピックアップ PICK UP

A.B.A

必殺 断罪 RC○ FR○

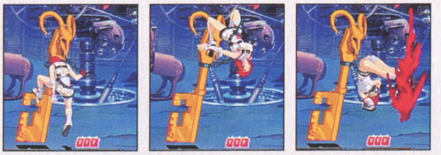
→↓↘+Ⓢ　判 立・屈・空F／立・屈・空F　ダ 50／40



斧を上から振り降ろす2段技で、1段目が発生するまで無敵。距離次第で2段目につながり、叩き付けバウンドを誘発する。1段目が当たる瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 過失 RC○ FR×

←↙↓↘→+Ⓚ　判 立・屈・空F　ダ 50



斧に乗ってからバック転して蹴り降ろす。ヒット時は壁バウンドを誘発。通常技をキャンセルして出すことはできないが、立ちガードした敵をよろけさせる効果がある。

必殺 根絶 RC× FR○

空中で←↙↓↘→+Ⓢ　判 立・屈・空　ダ 50



空中で左右に気を放つ。左右両方に判定が出るので、当て方によっては2ヒットする。空中での連続技に組み込もう。なお、ヒットと同時にフォースロマンキャンセルが可能だ。

分離 RC× FR×

→↘↓↙←+P　判 −　ダ −



輸血パックを消費して通常に戻りつつ、攻撃で消費した体力を回復する。

変質 RC× FR×

→↘↓↙←+ⓅorⓈ　判 −　ダ −



輸血パックを使い、極諸刃に移行。EX版は攻撃で消費した体力を回復するのみ。

覚醒 証拠・隠滅(派生・復路) RC○ FR×

空中で→↘↓↙←→+Ⓟ中に↓↙←+Ⓚ　判 立・屈・空　ダ 50×5



証拠・隠滅後の下降時に入力を受け付ける派生技で、今度は逆方向に突進する。最大5ヒットで、低い位置にいる敵に証拠・隠滅をヒットさせていないと空振りすることが多い。

覚醒 証拠・爆滅 RC× FR×

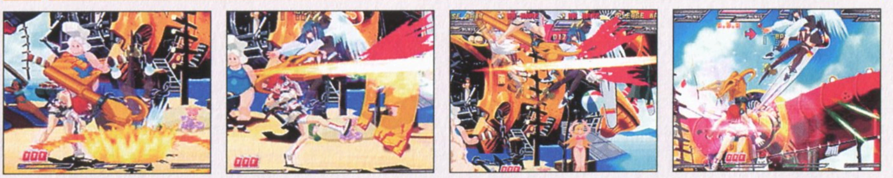
↘←↙↓↘→←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 255×2



全身の包帯を地面に叩き付け、その衝撃で地面全体を攻撃後、気を上空へ解き放つ。テンションゲージを100％消費し、攻撃後は体力が1ドットになるが、威力は絶大。

諸刃 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→➡+Ⓟ】or➡+Ⓚ→Ⓒ→抹消→覆滅→{近距離立ちⓈ→Ⓒ→抹消→覆滅}×α→しゃがみⒽ



中下段両方から決められる強烈な連続技。{}を繰り返し、距離が離れてきたらしゃがみⒽでダウンを奪うといいだろう。

2 通常投げ→ダッシュ➡+Ⓗ→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓗ→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ→Ⓗ】→Ⓒ→根絶

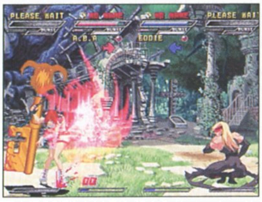
3 (画面端限定)結合(NORMAL版は通常状態)→近距離立ちⓈ→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓗ】→Ⓒ→根絶



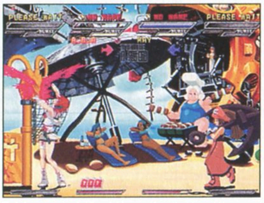
NORMAL EX 基本戦術

輸血パックを使うタイミングがすべて

諸刃時の攻めは強力だが、攻撃を当てるたびに体力が減少するのはつらいところ。残り体力2割をめどに**分離(➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ)**、EX版は**変質(➡↘⬇↙⬅＋ⓅorⓈ)**で体力を回復したい。また、NORMAL版は2回ダウンすると通常に戻り、体力を回復できなくなるので1回ダウンした時点で使おう。



NORMAL版は輸血パックの使い方がすべて。試合前半に**焼成(➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ)**で諸刃に移行するのもアリだ。



EX版の輸血パックは完全に体力回復用。残り体力が2割を切ったら使おう。ソウルを失っては元も子もない。

通常　逃げつつ諸刃に移行せよ

通常モードはダッシュが一定距離しか進むことしかできず、空中ダッシュもないなど機動力に欠けるため、敵に囲まれやすいのが難点。ハイジャンプⒽで画面端に移動し、立ちⒽと**忌避(⬇↘➡＋Ⓗ)**、**抹消(⬇↘➡＋Ⓢ)～覆滅(抹消の攻撃があたる寸前でⓈ)**でけん制して、敵を近寄らせないように追い払うのが基本。なお、敵のジャンプは➡＋Ⓟとジャンプ Ⓟで迎撃して、**空中結合(空中で密着して➡↘⬇↙⬅＋Ⓗ)**につなぐのも狙いの1つといえる。



敵の跳び込みは➡＋Ⓟで迎撃、連続技を叩き込め。



牽引(⬇↘➡＋Ⓟ)は飛び道具を避けられる。





リーチに優れる立ちⒽでけん制しつつ、隙の小さい飛び道具、忌避を多用して敵を追い払うのが基本戦術だ。

EX(諸刃)　覆滅を中心に闘え

諸刃モード最大の狙いが、P71で紹介した、**抹消(⬇↘➡＋Ⓢ)～覆滅(抹消の攻撃があたる寸前でⓈ)**を使った強力な連続技。これを下段技である【しゃがみⓀ→➡＋Ⓟ】と、中段技の➡＋Ⓚから狙う。もし**覆滅**がガードされてもアバが有利なので、近距離立ちⓈ→**抹消～覆滅**によるラッシュに、先述の2択とフォルトレスディフェンスに強い通常投げを絡めるのが強力。ただし、攻め続けるほどアバの体力も減るので、体力ゲージを確認しながら戦おう。



すべての連係は**抹消～覆滅**から始まる。けん制に強力な立ちⒽなどからキャンセルで出してガードさせよう。



発生が早い中段技、➡＋Ⓚでガードを崩そう。



フォルトレスディフェンスには投げが有効。



A.B.A アバ 完全技データ

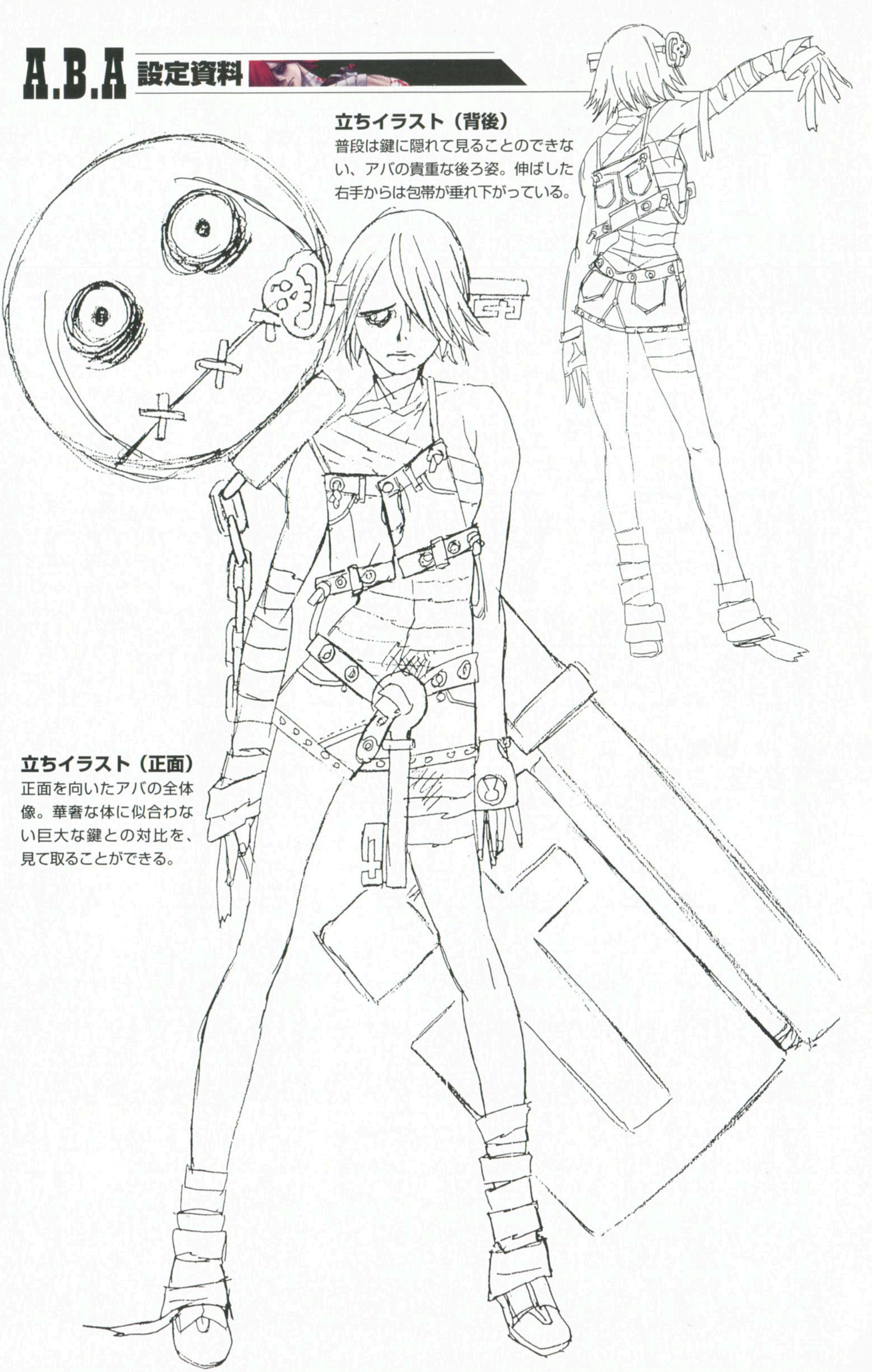
タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル	備考
						技出し	技ヒット			
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	8〈20〉	0	12	1	CR	—
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	10〈30〉	0	22	1	CJR	—
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4〈3〉	18〈40〉	0	32〈22〉	1	CJR	—
共通	遠距離立ちⓈ		屈・空F〈立・屈・空F〉	4	17〈35〉	0	32	1〈2〉	CR	—
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	4/5〈5〉	26/40〈50〉	0	32	1	CR	〈N〉攻撃が当たったタイミングよって攻撃レベル&ダメージが変化
共通	ダストアタック		立・空F	3	12〈30〉	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	7〈15〉	0	12	1	CR	—
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	2	10〈19〉	0	22	1	CR	〈N〉基底ダメージ補正80%、〈E〉基底ダメージ補正90%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3〈4〉	15〈50〉	0	22〈32〉	1	CR	〈E〉ヒット時浮かせ効果
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F〈屈・空F〉	5/2〈5〉	20/12〈60〉	0	32/22〈32〉	2〈1〉	CR	〈E〉ヒット時ダウン効果
共通	足払い		屈・空F	3	15〈25〉	0	22	1	CJR	持続時低姿勢、ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	8〈15〉	0	12	1	CR	—
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	13〈20〉	0	22	1	CJR	ヒット時浮かせ効果
共通	ジャンプⓈ		立・空	3〈4〉	13〈40〉	0	22〈32〉	1	CR	—
共通	ジャンプⒽ		立・空	5	18〈50〉	0	32	1	CR	—
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	4	18〈42〉	0	32	1	CR	—
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	1/2〈2/3〉	7/8〈20/22〉	0	12/22〈22〉	2〈1〉	CJR	出始め〜持続ひざ上無敵、2段目のみJC可能
共通	→+Ⓚ		立・空F	3	13〈40〉	0	22	1	CR	下段無敵あり、技終了まで被カウンター判定
共通	→+Ⓗ		備考参照	3/5〈4/5〉	13/22〈50/45〉	0	22/32〈32〉	2〈1〉	CR	ガード方法はそれぞれ〈N〉立・屈・空F/立・屈・空F、〈E〉立・屈・空F/立・空F
共通	通常投げ		—	—	30〈60〉	80	0	—	—	〈N〉ヒット時壁バウンド効果、強制基底ダメージ補正90%、〈E〉ヒット時地上バウンド効果、強制基底ダメージ補正50%
共通	空中投げ		—	—	30〈60〉	80	0	—	—	〈N〉基底ダメージ補正60%、〈E〉基底ダメージ補正90%
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空F	3	26	0	22	1	R	〈N〉基底ダメージ補正90%、〈E〉ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR	—
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR	—
共通	背後攻撃		立・屈・空F/立・屈・空F	2/1	11/8〈15/8〉	0	12/22	2	CJR	地上ヒット時ダウン効果、2段目引き戻し効果
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	3	15〈20〉	0	22	1	CJR	—
共通	地上結合	密着して→↘↓↙←+Ⓗ	—	—	10	0	0	—	—	〈N〉ヒット時通常時は諸刃モードに、諸刃時は通常モードにチェンジ、〈E〉モードチェンジなし
共通	空中結合	空中で密着して→↘↓↙←+Ⓗ	—	—	30	0	0	—	—	〈N〉ヒット時通常時は諸刃モードに、諸刃時は通常モードにチェンジ、〈E〉モードチェンジなし
NORMAL	牽引	↓↘→+Ⓟ	—	—	—	0	0	—	F	移動中低姿勢
共通	抹消	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	3	15〈25〉	20	20	1	R	—
共通	覆滅	抹消の攻撃があたる寸前でⓈ	立・屈・空F	2〈5〉	11〈21〉	40	40	1	R	〈N〉ヒット時よろけ効果
共通	断獄	覆滅の攻撃があたる寸前でⓈ	立・空F	5	35〈65〉	70	70	1	RF	ヒット時地上バウンド効果、〈N〉強制基底ダメージ90%、〈E〉強制基底ダメージ92%
NORMAL	消却	↓↘→+Ⓚ	立・空F	3	13	30	30	1	RF	下段無敵あり、投げ無敵あり、カウンターヒット時よろけ効果
NORMAL	焼成	→↘↓↙←+Ⓟ	—	—	—	0	0	—	—	成立後モードチェンジ、血液パック消費
NORMAL	忌避	↓↘→+Ⓗ	立・屈・空	2	11	20	0	1	—	—
NORMAL	証拠・隠匿	→↘↓↙←→+Ⓟ	立・屈・空F	5	70	0	0	1	R	出始め〜持続無敵、ヒット時浮かせ効果
NORMAL	証拠・隠滅	空中で→↘↓↙←→+Ⓟ	立・屈・空	3	25	0	0	4	R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果、テンション100%消費
EX	変質	〈N〉→↘↓↙←+Ⓢ〈E〉→↘↓↙←+ⓅorⓈ	—	—	—	0	0	—	—	〈N〉成立後極・諸刃モードにチェンジ、〈E〉HP回復、血液パック消費
EX	分離※1	→↘↓↙←+Ⓟ	—	—	—	0	0	—	—	成立後通常モードにチェンジ・血液パック消費・HP回復
EX	断罪	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F/立・屈・空F	4月5日	50/40	40	40	2	RF	出始め無敵、攻撃判定発生直後足元以外無敵、2段目ヒット時叩きつけバウンド効果&強制基底ダメージ補正65%
EX	過失	←↙↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	50	10	10	1	R	ヒット時壁バウンド効果、上段ガード時よろけ効果
EX	根絶	空中で←↙↓↘→+Ⓢ	立・屈・空	5	50	0	0	1	F	—
EX	証拠・隠滅(往路)	空中で→↘↓↙←→+Ⓟ	GNHIGH	4	32	0	0	4	R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果
EX	証拠・隠滅(派生・復路)	証拠・隠滅(往路)中に↓↙←+Ⓚ	立・屈・空	5	50	0	0	5	—	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果
EX	証拠・爆滅	↘←↙↓↘→←→+Ⓗ	立・屈・空F	5	255	0	0	2	—	動作中無敵、テンション100%消費、発動時使用者のHP1に、全体ヒット

※：EXはノーマルの諸刃モードと同じ
※1：EXでは使用不可〈ノーマルの諸刃時は可能〉

A.B.A 設定資料

立ちイラスト（背後）

普段は鍵に隠れて見ることのできない、アバの貴重な後ろ姿。伸ばした右手からは包帯が垂れ下がっている。



立ちイラスト（正面）

正面を向いたアバの全体像。華奢な体に似合わない巨大な鍵との対比を、見て取ることができる。

ROBO-KY
ロボカイ

荒唐無稽超絶ロボ

動きはやや鈍重なものの、鉄壁の防御力と有り余る攻撃力が光るロボカイ。その潜在能力を活かせるようになれば、確実に脅威となるキャラだ。

身長／不明
血液型／不明
体重／不明
出身／不明
誕生日／不明
趣味／不明
大切なもの／不明
嫌いなもの／不明



EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技ピックアップ PICK UP ROBO KY

遠距離立ちⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C○ JC×

リーチが長く、攻撃判定の強いけん制技。カウンターヒット時は横に吹き飛ばす。

しゃがみⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	12

C× JC×

スライディングを出す下段技。ガード崩しや連続技など、様々な場面で役立つ。

しゃがみⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	34

C× JC×

ダウンを奪う下段技。他キャラの足払いと同等の技で、連続技の中継にも使う。

立ちⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	16

C○ JC○

連打の利く下段攻撃。連続技の起点になるほか、ガード崩しにも使いやすい。

立ちⓅ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	25

C○ JC×

攻撃発生が早く、ガードされても有利な状況を保てる。攻勢維持に使いやすい。

立ちⒽ RC○ FR○

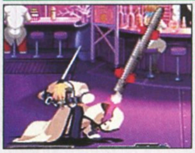


判定	ダメージ
立・屈・空F	52

C× JC×

攻撃発生がとにかく早く、ダメージも高い。反撃、連続技にと多方面で重宝する。

しゃがみⒽ RC× FR○



判定	ダメージ
立・屈・空F	50

C× JC×

空中ガード不能のミサイルを飛ばす。攻撃力が高く、対空性能の高さが魅力。

→+Ⓗ RC× FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	12/30/50

C× JC×

飛び道具判定を持ち、温度で攻撃判定が変化する。攻撃時間が長くけん制に便利。

ジャンプⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	38

C× JC×

下方向に攻撃判定が強く、敵の対空攻撃に打ち勝ちやすい。攻め込む際に使おう。

ジャンプⓈ+Ⓗ RC○ FR×

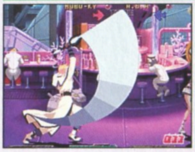


判定	ダメージ
立・空	12

C○ JC×

攻撃力が高く、連続技の締めに最適の技。また、攻撃判定が強く空対空にも使える。

ダストアタック RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空F	15

C× JC×

カイ同様、リーチが長く攻撃発生が早い。連続技のダメージが高く狙う価値は十分。

ライン飛ばし攻撃 RC○ FR×

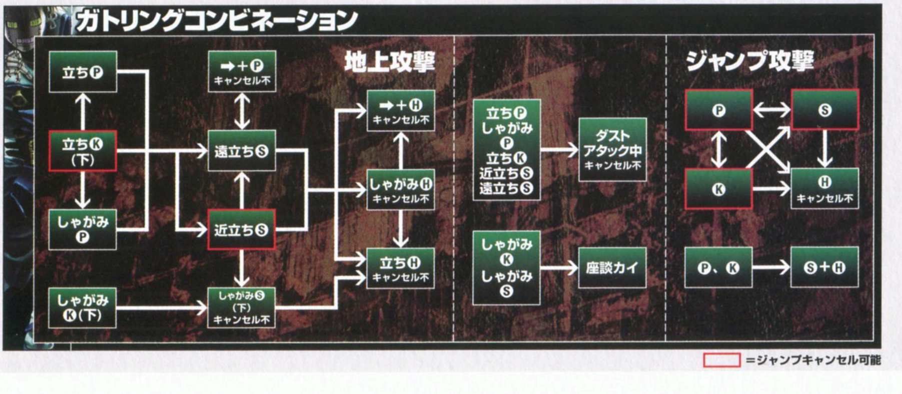


判定	ダメージ
立・屈・空F	36

C○ JC○

リーチは短いが、攻撃発生が早く立ちKから連続ヒットする。連続技の中継に。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP　ROBO KY

必殺 喰らっとくカイ?　RC× FR×

↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 10／14／18



身を低く構え、腕からミサイルを発射する。電力ゲージ対応技で、電力が増加するごとにLvが上昇し、攻撃判定の強化、ヒット数が増加する。固め能力が高く、けん制に向いている。

必殺 町内カイばーげん　RC× FR×

空中で↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 20／60／75



空中で腕からミサイルを発射する。こちらも電力ゲージ対応技で、Lvに応じて性能変化。Lv2は目前の敵をある程度追尾し、Lv3は一定距離を進んだあと、4つの追尾弾に分裂する。

必殺 カイ現象　RC○ FR×

↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 30／40／50



下半身を馬に変形させて突進する。電力ゲージ対応技で、Lvに応じて突進速度、距離、攻撃力などが変化し、Lv2以上ならガードされても大幅に有利な状況を作れる。けん制に使おう。

必殺 カイ幕ホームラン　RC○ FR×

→↓↘+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 30／30、50／16、50



上昇しつつ剣を振り上げる技で、出始めから攻撃発生直前まで無敵時間がある。電力ゲージ対応技で、Lvが上昇するにつれて攻撃発生が早くなり、無敵時間も増加。反撃に使おう。

必殺 カイ電波　RC○ FR×

密着して→↘↓↙←+Ⓚ　判 ー　ダ 8xn／35



テンションゲージを吸収するコマンド投げ。対象のテンションゲージ量が多いほど、吸収量、与えるダメージが増加し、最大で14ヒット。50%ほど吸収する。ガード崩しに使おう。

覚醒 カイ心の一撃　RC○ FR×

カイ幕ホームランLv3の1段目ヒット時自動移行　判 立・屈・空F　ダ 30／110



Lv3カイ幕ホームラン(→↓↘+Ⓢ)の初段がヒットすると、自動で発動する覚醒必殺技。攻撃中は完全無敵で、ヒット後は壁バウンドかつダウン復帰不能に。状況によって追撃も可能。

NORMAL 基本連続技

1 ダッシュ【しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→立ちⒽ】→FRC→ダッシュ近距離立ちⓈ(慣性残し)→JC→【Ⓚ→Ⓢ】→JC→【Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】



近距離立ちⓈを当てたあとは、ヒットストップ後にジャンプキャンセルしてダッシュ慣性を残すのがポイント。

2 ダストアタック→Ⓢ+Ⓗ(7～8段目)→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→JC→【Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】

3 立ちⓀ×2→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ライン移動→近距離立ちⓈ→JC→Ⓢ→JC→【Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】

EX キャラクター解説

通常技は軒並みダメージが変更。ガトリングコンビネーションがさまざまな技につながるように変化している。モーションが変わった技も多く、ジャンプ移行モーションも短縮され、通常キャラのような味付けになっている。また、電力ゲージ対応技の電力消費量が変わり、Lv2と3の使い分けが可能な点にも注目。

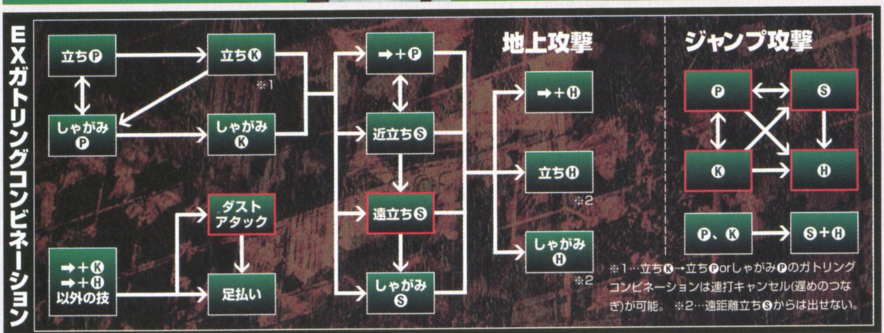


通常技のダメージは下がっているが、ガトリングコンビネーションが大幅に増加し、手数の多いキャラに。

EXの主な変更点

項目	変更点
ジャンプ移行モーション	NORMALよりも早くなっている
ガトリングルート	さまざまな技に派生しやすいルートに変更
立ちⓅ	連打キャンセル可能
➡+Ⓟ	飛び道具判定がない
立ちⒽ	キャンセル可能に。フォースロマンキャンセル削除
しゃがみⓈ	モーション変更。リーチの長い下段技。温度+4.5℃
しゃがみⒽ	モーション変更。前方斜め上に電磁波を出す
➡+Ⓗ	モーション変更。上半身を前に伸ばす打撃技に
足払い	座談カイからNORMALのしゃがみⓈに変更。ダウンを奪う
ジャンプⓈ	NORMALのジャンプⒽにモーション変更。温度+4.5℃
ジャンプⒽ	NORMALのジャンプⓈにモーション変更。性能は同じ
カイ幕ホームラン	Lv3ヒット時にカイ心の一撃に移行しない。空中でも使用可能 Lv2～3の使い分けが可能
喰らっとくカイ?	段速が徐々に加速するものに。フォースロマンキャンセル可能 Lv2～3の使い分けが可能
町内カイばーげん	Lv2～3の使い分けが可能
カイ現象	地面を滑走する突進技に。ヒット時は電力増加モーションに移行
座談カイ	NORMALの足払いから➡↘⬇↙⬅+Ⓟにコマンド変更
カイ熱剤	NORMALの➡+Ⓗが➡↘⬇↙⬅+Ⓢにコマンド変更
駄目な奴は何をやっても駄目	削除
限カイらばーず	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟから⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓢにコマンド変更
カイ心の一撃	コマンドが➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗに変わり、突進技に変更。空中でも使用可能に
トリニトロトルエン偏執	EX専用技。ミサイルを空中へ何発も発射する

EXガトリングコンビネーション



▭ =ジャンプキャンセル可能



必殺技ピックアップ PICK UP

必殺 喰らっとくカイ?

RC× FR Lv2、3のみ○

⬇↘➡+ⓈorⒽ　判 全　ダ 16/22/20





NORMAL版と違い、画面の端から端まで飛ぶ。Lvによる上昇はヒット数と攻撃判定の強化。Lv2は3、Lv3は5ヒットするぞ。また、Lv2以上ならフォースロマンキャンセルが可能だ。

必殺 町内カイばーげん

RC× FR×

⬇↘➡+ⓈorⒽ　判 全　ダ 40/75/20



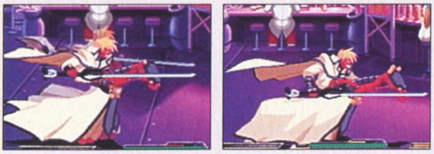


NORMAL版と同性能だが、Lv2と3の使い分けができるのでより利便性が高まった。電力ゲージ対応技のLv3技の消費量が15%になったので連射しにくいが、それでも十分に役立つ。



必殺 カイ現象 RC○ FR×

↓↘→+Ⓚ　判 立・屈・空F　ダ 30／40／50



地面を滑走するモーションになり、ヒット時は電力増加モーションに移行する。温度の高さにより性能が3段階に変化し、Lvが上昇するにつれて突進速度、距離、ダメージが上昇する。

必殺 カイ幕ホームラン RC○ FR×

→↓↘+ⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 20、40／40、60／30



NORMAL版と基本性能は同じものの、空中でも出せるようになり、地上Lv3がヒットしても**カイ心の一撃(→↘↓↙←→+Ⓗ)**には移行しない。空中連続技の締めや反撃に使おう。

必殺 座談カイ RC× FR×

→↘↓↙←+Ⓟ　判 －　ダ －



NORMAL版とは異なるのはコマンドに変更されたこと。性能自体は同じで、充電マットの上に乗るとテンションゲージが増加していく。チャンスがあったら積極的に使っていこう。

必殺 カイ熱剤 RC× FR×

→↘↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 12／30／50



NORMAL版の→+Ⓗと同性能の技で、温度で性能が3段階に変化。Lvが上昇すると攻撃判定、ダメージが強化される。ガードされても有利な状況を作れるので、攻勢維持に便利。

覚醒 カイ心の一撃(空中可) RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 －　ダ 36、24、96



NORMAL版から性能が変化し、突進攻撃がヒットすると上昇攻撃に移行する。出始めから攻撃発生後まで無敵なので、敵の攻撃に潰されにくい。連続技に組み込むのがベターだろう。

覚醒 トリニトロトルエン偏執 RC× FR○

↓↘→↓↘→+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 30、20



上空に向かって8発のミサイルを発射する。ミサイルが上空に消えた場合は一定時間経過後、1本につき2発の弾頭が地上に降り注ぐ。空中の相手への迎撃に重宝する。

EX 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→しゃがみⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→カイ現象orカイ心の一撃



カイ現象(↓↘→+Ⓚ)はLvが低いと届かないので注意。しゃがみKが先端でヒットしたら、通常技を1つ省略しよう。

2 【しゃがみⓀ→→+Ⓟ→近距離立ちⓈ】→ⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】



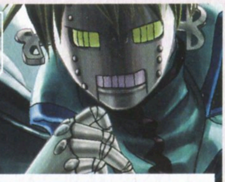
お手軽に大ダメージを与えられる。しゃがみⓀヒット時の距離が遠ければ、ジャンプキャンセル以降をⓈ→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓗ】に。



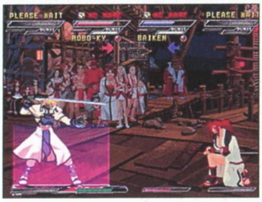
NORMAL
EX

戦術解説

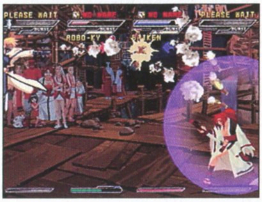
座談カイで電力ゲージを溜めつつ闘おう



まずは**座談カイ(↓＋Ⓢ＋Ⓗ)**で電力ゲージを溜めることが大事。遠距離立ちⓈでけん制しつつゲージを溜め、**Lv3町内カイばーげん(空中で↓↘→＋Ⓢ)**を連射するのが強力だ。これで敵の動きを止めて接近し、ダストアタックや**カイ電波(密着して→↘↓↙←＋Ⓚ)**でガードを崩そう。



とりあえず**座談カイ**を出しておく。電力ゲージを溜めないと戦局が厳しくなるので、常に意識しよう。



電力ゲージが溜まったら、**町内カイばーげん**を連射。1～3発撃って攻めるか、再度電力を溜めよう。

NORMAL
EX

喰らっとくカイ？から攻める

Lv3喰らっとくカイ？(↓↘→＋Ⓢ)をガードさせて、2択を迫るのも手。ダッシュジャンプから、下り低空ダッシュ【Ⓢ→Ⓗ】と着地しゃがみⓀによる2択や、ダッシュから立ちⓀと**カイ電波(密着して→↘↓↙←＋Ⓚ)**で敵のガードを崩していこう。





敵の起き上がりに**Lv3喰らっとくカイ？**を重ねて、ダッシュジャンプから2択を迫る。ヒット時は連続技も狙える。

NORMAL
EX

座談カイ電波を狙え

座談カイ(↓＋Ⓢ＋Ⓗ)は敵が乗ると微量ながらテンションゲージが回復する。そこで**カイ電波(密着して→↘↓↙←＋Ⓚ)**を決めれば、テンションゲージを吸収し続けて最大ダメージが与えられるのだ。敵がダウンしたり飛び道具をガードした隙に狙おう。



座談カイの上に敵を乗せれば、テンションゲージ量が関係なく吸収できる。ただし、手前ラインしか通用しないので注意するように。

NORMAL
EX

接近戦での切り返し

ラッシュの切り返しに便利なのは、直前ガードと**カイ幕ホームラン(→↓↘＋ⓈorⒽ)**。前者は電力を溜めるのに重宝し、後者は反撃技として一級品の性能を持つ。NORMAL版なら立ちⒽでの暴れも有効。発生が早く、カウンターでよろけを誘発できるぞ。





立ちⒽで暴れるときは、フォースロマンキャンセルを入力しておくのが理想。カウンター時は連続技が狙える。

NORMAL
EX

昇り町内カイばーげんが強い

Lv2～3町内カイばーげん(空中で↓↘→＋Ⓢ)は↓↘→↗＋Ⓢと入力してジャンプの昇りに出し、下りにジャンプⒽ(EX版はジャンプⓈ)に連係させよう。これで**町内カイばーげん**の下を潜って接近しようとする敵を撃退することができる。



Lv3町内カイばーげんを撃ったときは、下りジャンプⒽが当たると分裂した弾がヒットしやすい。中間距離でのけん制に使おう。



ROBOKY ロボカイ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	3	25〈18〉	0	0	1	CR
			—						
共通	立ちⓀ		屈・空F	1	16〈14〉	0	0	1	CJR
			基底ダメージ補正85%						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	30〈26〉	0	0	1	CJR
			—						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	38〈30〉	0	0	1	CR
			カウンターヒット時ダウン効果						
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	52〈42〉	0	0	1	RF〈CR〉
			カウンターヒット時よろけ効果						
共通	ダストアタック		立・空F	3	15	0	0	1	R
			ガードバウンス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	2	18〈14〉	0	0	1	CR
			基底ダメージ補正85%						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	2	12	0	0	1	R
			動作中低姿勢あり、温度+12℃						
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	34〈22〉	0	0	1	R〈CR〉
			〈N〉ヒット時ダウン効果						
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	4	50〈40〉	0	0	1	F〈CR〉
			ヒット時浮かせ効果、飛び道具判定						
EX	足払い		屈・空F	4	32	0	0	1	CR
			ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	2	20〈16〉	0	0	1	CJR
			—						
共通	ジャンプⓀ		立・空	2	22〈20〉	0	0	1	CJR
			—						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28	0	0	1	CJR
			〈N〉カウンターヒット時叩き付けバウンド効果、〈E〉温度+5℃						
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	38〈26〉	0	0	1	R〈CR〉
			〈N〉温度+10℃、〈E〉カウンターヒット時叩き付けバウンド効果						
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	1	12	0	0	13	CR
			ガードバランス減少1、方向キーで左右に若干移動可能						
共通	➡+Ⓟ		立・屈・空F	5	55〈40〉	0	0	1	#NAME?
			ひざ上無敵あり、〈N〉地上ヒット時ダウン効果、飛び道具判定、温度+25℃、〈E〉ヒット時浮かせ効果、温度+20℃						
NORMAL	➡+ⒽLv1(50℃未満)		立・屈・空F	1	12	0	0	1	—
			カウンターヒット時よろけ効果、飛び道具判定、温度-15℃						
NORMAL	➡+ⒽLv2(80℃未満)		立・屈・空F	2	30	0	0	1	—
			カウンターヒット時よろけ効果、飛び道具判定、温度-15℃						
NORMAL	➡+ⒽLv3(80℃以上)		立・屈・空F	3	50	0	0	1	—
			カウンターヒット時よろけ効果、飛び道具判定、温度-21℃						
EX	➡+Ⓗ		立・屈・空F	5	54	0	0	1	CJR
			カウンターヒット時壁バウンド効果、温度+5℃						
共通	通常投げ		—	4	60	80	0	—	R
			カウンターヒット時叩きつけバウンド効果、強制基底ダメージ補正50%						
共通	空中投げ		—	—	60	80	12	—	—
			基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空F	3	25	0	22	1	R
			出始め〜持続無敵、ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	36	0	22	1	CJR
			カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正70%						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	36	0	22	1	CJR
			カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正70%						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	20	0	22	1	CJR
			出始め上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	5	37	0	32	1	CJR
			—						
共通	熱暴走時の自爆		—	3	40	0	10	1	—
			自分にダメージ&ヒット時ダウン&基底ダメージ補正60%						
共通	特殊起き上がり	ダウン中にⓅ+Ⓚ	—	—	—	—	—	—	—
			ダウン時間延長						
NORMAL	カイ幕ホームランLv1	➡⬇↘+Ⓗ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	—
			出始め〜持続無敵※1						
NORMAL	カイ幕ホームランLv2	➡⬇↘+Ⓗ	立・屈・空F	2	30	0	0	1	—
			立・屈・空F	4	50	0	0	1	—
			出始め〜持続無敵、ヒット時浮かせ効果※2						
NORMAL	カイ幕ホームランLv3	➡⬇↘+Ⓗ	立・屈・空F	5	16	0	0	1	R
			立・屈・空F	5	50	0	0	1	R
			出始め〜持続無敵、ヒット時浮かせ効果※3						
NORMAL	痛カイ撃	一定時間ダッシュしてからⓅorⓀorⓈorⒽ	立・屈・空F	5	50	0	1000	1	RF
			無敵あり、ヒット時電力ゲージためンモーションに移行、気絶値0倍、温度+5℃						
NORMAL	町内カイばーげんLv1	空中で⬇↘➡+Ⓢ	全	2	20	0	0	1	—
			地上ヒット時ダウン効果、温度+20℃※1						
NORMAL	町内カイばーげんLv2	空中で⬇↘➡+Ⓢ	全	3	60	0	0	1	—
			カウンターヒット時壁バウンド効果、若干ホーミング性能あり、温度+10℃※2						
NORMAL	町内カイばーげんLv3	空中で⬇↘➡+Ⓢ	全	5	75	0	0	1	—
			ヒット時壁バウンド効果、温度+10℃※3						
NORMAL	町内カイばーげんLv3（分裂）		全	3	25	0	0	4	—
			若干ホーミング性能あり						
NORMAL	喰らっとくカイ？Lv1	⬇↘➡+Ⓢ	全	2	10	0	0	3	—
			温度+10℃※1						
NORMAL	喰らっとくカイ？Lv2	⬇↘➡+Ⓢ	全	2	14	0	0	4	—
			温度+10℃※2						
NORMAL	喰らっとくカイ？Lv3	⬇↘➡+Ⓢ	全	2	18	0	0	5	—
			温度+10℃※3						
共通	カイ電波	密着して➡↘⬇↙⬅+Ⓚ	—	—	8xn	0	0	2〜13	—
			—	3	35	0	0	1	R
			相手のテンションゲージによってダメージ&ヒット数変化、相手テンションゲージを吸収する						
NORMAL	カイ現象Lv1	⬇↙⬅+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	0	0	2	R
			空中判定、下段無敵あり、温度+15℃※1						
NORMAL	カイ現象Lv2	⬇↙⬅+Ⓢ	立・屈・空F	5	40	0	0	2	R
			空中判定、下段無敵あり※2						
NORMAL	カイ現象Lv3	⬇↙⬅+Ⓢ	立・屈・空F	5	50	0	0	2	R
			空中判定、下段無敵あり※3						
NORMAL	カイ心の一撃	カイ幕ホームランLv3の1段目ヒット時自動移行	立・屈・空F	5	30	0	0	1	—
			立・屈・空F	5	110	0	0	2	—
			無敵あり、1段目ダウン効果、2段目壁バウンド効果						
NORMAL	駄目な奴は何をやっても駄目	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓢ	立・屈・空F	4	10	0	0	19	R
			立・屈・空F	5	50	0	0	1	R
			出始め〜持続打撃無敵あり、1〜19段目ガードバランス減少1、20段目ヒット時ダウン効果						
共通	限カイらばーず	〈N〉⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ〈E〉⬇↙⬅⬇↙⬅+Ⓢ	—	—	—	0	0	—	—
			使用後オーバークロック状態（電力が溜まりやすくなる、温度が上がらなくなる）になる						
共通	限カイらばーず（自爆）		全	2	12	0	0	28	—
			限カイらばーず使用後カウントが0になると発動、GGBモード時8ヒット						
共通	座談カイ	〈N〉⬇+Ⓢ+Ⓗ〈E〉➡↘⬇↙⬅+Ⓟ	—	—	—	0	0	—	—
			電力ゲージ増加、動作中被しゃがみカウンター						
EX	Ⓢ喰らっとくカイ？	⬇↘➡+Ⓢ	全	2	16	0	0	3	—
			温度+10℃※5						
EX	Ⓗ喰らっとくカイ？	⬇↘➡+Ⓗ	全	2	22	0	0	5	—
			温度+10℃※6						
EX	喰らっとくカイ？（電力不足）	⬇↘➡+ⓈorⒽ	全	2	20	0	0	1	—
			温度+10℃※4						
EX	Ⓢ町内カイばーげん	空中で⬇↘➡+Ⓢ	全	3	40	0	0	1	—
			カウンターヒット時壁バウンド効果、若干ホーミング性能あり、温度+10℃※5						
EX	Ⓗ町内カイばーげん	空中で⬇↘➡+Ⓗ	全	5	75	0	0	1	—
			ヒット時壁バウンド効果、温度+10℃※6						

※1:電力ゲージが0のとき　※2:電力ゲージが50%未満のとき、電力ゲージ10%使用　※3:電力ゲージが50%以上のとき、電力ゲージ10%使用
※4:電力ゲージがSは10%未満、Hは15%未満のとき　※5:電力ゲージ10%使用　※6:電力ゲージ15%使用



完全技データ ROBOKY ロボカイ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル
						技出し	技ヒット		
EX	町内カイばーげん（Ⓗ）（分裂）〈E〉		全	3	25	0	0	4	−
			若干ホーミング性能あり						
EX	町内カイばーげん（電力不足）〈E〉	空中で↓↘→＋ⓈorⒽ	全	2	20	0	0	1	−
			地上ヒット時ダウン、温度+20℃※4						
EX	カイ熱剤Lv1(50℃未満)〈E〉	→↘↓↙←＋Ⓢ	立・屈・空F	1	12	0	0	1	−
			温度-15℃						
EX	カイ熱剤Lv2(80℃未満)〈E〉	→↘↓↙←＋Ⓢ	立・屈・空F	2	30	0	0	1	−
			温度-15℃						
EX	カイ熱剤Lv3(80℃以上)〈E〉	→↘↓↙←＋Ⓢ	立・屈・空F	3	50	0	0	1	−
			温度-21℃						
EX	カイ現象Lv1(50℃未満)〈E〉	↓↘→＋Ⓚ	立・屈・空F	3	30	0	300	1	R
			ヒット時ダウン効果、ヒット時無敵あり＆電力ためモーションに移行、温度-9℃						
EX	カイ現象Lv2(80℃未満)〈E〉	↓↘→＋Ⓚ	立・屈・空F	5	40	0	600	1	R
			ヒット時ダウン効果、ヒット時無敵あり＆電力ためモーションに移行、温度-24℃						
EX	カイ現象Lv3(80℃以上)〈E〉	↓↘→＋Ⓚ	立・屈・空F	5	50	0	1000	1	R
			ヒット時ダウン効果、ヒット時無敵あり＆電力ためモーションに移行、温度-30℃						
EX	カイ幕ホームラン（Ⓢ）〈E〉	→↓↘＋Ⓢ	全	2	20	0	0	1	R
			立・屈・空F	4	40	0	0	1	R
			無敵あり、ヒット時浮かせ効果※5						
EX	カイ幕ホームラン（Ⓗ）〈E〉	→↓↘＋Ⓗ	全	2	40	0	0	1	R
			立・屈・空F	5	60	0	0	1	R
			無敵あり、ヒット時浮かせ効果※6						
EX	カイ幕ホームラン（電力不足）〈E〉	→↓↘＋ⓈorⒽ	立・屈・空F	3	30	0	0	1	−
			無敵あり、ヒット時浮かせ効果、温度+15℃※4						
EX	空中カイ幕ホームラン（Ⓢ）〈E〉	空中で→↓↘＋Ⓢ	全	2	20	0	0	1	R
			全	4	50	0	0	1	R
			無敵あり、ヒット時浮かせ効果※5						
EX	空中カイ幕ホームラン（Ⓗ）〈E〉	空中で→↓↘＋Ⓗ	全	2	40	0	0	1	R
			全	5	60	0	0	1	R
			無敵あり、ヒット時浮かせ効果※6						
EX	空中カイ幕ホームラン(電力不足)〈E〉	空中で→↓↘＋ⓈorⒽ	全	3	30	0	0	1	−
			無敵あり、ヒット時浮かせ効果、温度+15℃※4						
EX	トルニトロトルエン偏執〈E〉	↓↘→↓↘→＋Ⓟ	全	5	30	0	0	8	F
			全	4	20	0	0	8	−
			ミサイル射出中ヒット時浮かせ効果						
EX	カイ心の一撃〈E〉	→↘↓↙←→＋Ⓗ	立・屈・空F	3	36	0	0	6	R
			立・屈・空F	5	24	0	0	1	R
			立・屈・空F	5	96	0	0	1	R
			無敵あり、ヒット時突進部分は1ヒット＆気絶値0倍、1～2ダウン効果、3段目壁バウンド効果、ガード時は突進部分×5						
EX	空中カイ心の一撃〈E〉	空中で→↘↓↙←→＋Ⓗ	全	3	36	0	0	6	R
			全	5	24	0	0	1	R
			全	5	96	0	0	1	R
			無敵あり、ヒット時突進部分は1ヒット＆気絶値0倍、1～2ダウン効果、3段目壁バウンド効果、ガード時は突進部分×5						

※4：電力ゲージがSは10%未満、Hは15%未満のとき　※5：電力ゲージ10%使用　※6：電力ゲージ15%使用

電力ゲージの仕組み

電力ゲージは他キャラのテンションゲージに相当する。必殺技の中には電力ゲージ対応技が存在し、電力を消費する代わりに電力量に応じて性能が強化されていく。電力の増加、消費行動は特殊なので、下記を参照してほしい。

NORMAL　LV 1　LV 2　LV 3
LV1＞10%　LV2＞50%　LV3＞100%

EX　LV 1　LV 2　LV 3
LV1＞15%　LV2＞30%　LV3＞100%

電力ゲージの増加する行動

座談カイの上に乗る
カイ電波を決める
痛カイ撃ヒット時の電力増加モーション中
カイ現象（EX）ヒット時の電力増加モーション中
限カイらばーず発動時のオーバークロック状態中
直前ガード
黄色サイクバーストヒット
前ダッシュ、前ジャンプなどのアクティブプレイ
攻撃を喰らう

電力ゲージを消費する行動

NORMAL	喰らっとくカイ？、町内カイばーげん、カイ現象、カイ幕ホームラン、カイ電波	10%
EX	喰らっとくカイ？Lv2、町内カイばーげんLv2、カイ現象Lv2、カイ幕ホームランLv2、カイ電波	10%
	喰らっとくカイ？Lv3 町内カイばーげんLv3 カイ現象Lv3 カイ幕ホームランLv3	15%

温度計の仕組み

温度は特定の行動で上昇、低下(下記の表参照)し、一定の温度を超えるごとに温度計対応技の性能が3段階にパワーアップする。温度計対応技はNORMAL版が→＋Ⓗ、EX版は**カイ熱剤**と**カイ現象**だ。

LV 1　LV 2　LV 3
0℃　50℃　80℃　100℃

温度の増減する行動

タイプ	行動	温度
NORMAL	→＋Ⓟ	+25℃
NORMAL	→＋Ⓗ　Lv1～2	−15℃
NORMAL	→＋Ⓗ　Lv3	−21℃
NORMAL	ジャンプⒽ	+10℃
NORMAL	痛カイ撃	+5℃
NORMAL	カイ現象Lv1	+15℃
共通	しゃがみⓀ	+12℃
共通	カイ幕ホームランLv1	+15℃
共通	町内カイばーげんLv1	+20℃
共通	町内カイばーげんLv2～3	+10℃
共通	喰らっとくカイ？Lv1～3	+10℃
共通	自動放熱	毎秒-1.8℃
共通	自動放熱（オーバークロック中）	毎秒-58.2℃
共通	ダッシュ	毎秒-4.4℃
共通	バックステップ	+5℃
EX	→＋Ⓟ	+20℃
EX	→＋Ⓗ	+5℃
EX	ジャンプⓈ	+5℃
EX	カイ熱剤Lv1～2	−15℃
EX	カイ熱剤Lv3	−21℃
EX	カイ現象Lv1	−9℃
EX	カイ現象Lv2	−24℃
EX	カイ現象Lv3	−30℃

SOL BADGUY
ソル=バッドガイ

獄熱最終兵器

武骨なイメージらしく力任せな技の数々と、封炎剣を利用した炎の必殺技が特徴的な戦闘スタイル。トップクラスの攻撃力を活かし、敵を圧倒せよ。



身長：184cm
血液型：不明
体重：74kg
出身：アメリカ
誕生日：不明
趣味：QUEENを聴くこと
大切なもの：QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
嫌いなもの：努力、がんばること

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技 ピックアップ PICK UP

SOL BADGUY

→+Ⓟ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C○ JC×

上半身無敵で前方に強い攻撃判定を持つ。ノーマルヒットでも敵を吹き飛ばせる。

しゃがみⓀ　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	12

C○ JC×

基底ダメージ補正は掛かるが、発生の早い下段技として連続技の起点に使える。

立ちⓀ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	14×2

C○ JC×

ソルの上方を蹴り上げる2段技で、主に対空攻撃や連続技の起点として使う。

遠距離立ちⓈ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C○ JC×

封炎剣で前方をなぎ払う攻撃。リーチの長さを活かしてけん制攻撃にしよう。

しゃがみⓈ　RC○ FR×

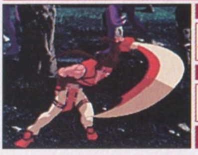


判定	ダメージ
立・屈・空F	25

C○ JC×

リーチは短いが、隙が小さく攻撃判定も強い。接近戦での連係に活用すべし。

立ちⒽ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	40

C○ JC○

剣を上方に振り上げる。発生が早いので、連続技のつなぎや対空攻撃に使おう。

しゃがみⒽ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	36

C○ JC○

剣を上方に振り上げる。発生が早いので、連続技のつなぎや対空攻撃に使おう。

足払い　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	28

C○ JC×

姿勢が低く攻撃判定が強いので、敵の攻撃に打ち勝ちやすい。ソルの主力武器だ。

ジャンプⓅ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	13

C○ JC×

発生が早く隙が小さいので、空対空や空中連続技のつなぎに使っていく。

ジャンプⓈ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	28

C○ JC○

下方向へ強力な攻撃判定を持ち、跳び込み技として非常に優秀。

ジャンプⒽ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	24

C○ JC×

空中で封炎剣を振り下ろす2段技。攻撃後の隙がほとんどなく、使いやすい。

ジャンプⓈ+Ⓗ　RC○ FR×

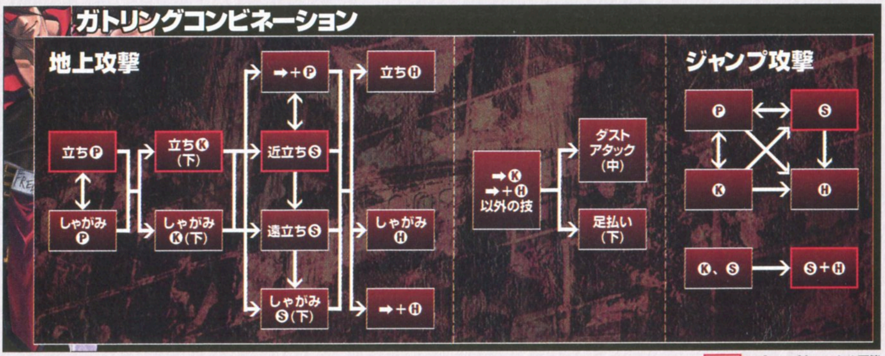


判定	ダメージ
立・空	33

C○ JC○

封炎剣と柄で前方を攻撃する。ダメージが高いので連続技のつなぎに使おう。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP — SOL BADGUY

必殺 ガンフレイム RC× FR○

⬇↘➡＋Ⓟ　判 立／屈／空　ダ 50／42／30



前方に炎の柱を発生させる飛び道具系の必殺技。技の出が遅いので連続技には使えないが、中間距離でのけん制や、フォースロマンキャンセルを活用した攻めに役立つ。

必殺 ぶっきらぼうに投げる RC× FR×

密着して➡⬇↘＋Ⓚ　判 −　ダ 40



相手の胸倉を掴んだあと後方の地面に叩きつける豪快なコマンド投げ。投げ後は敵が叩き付けバウンド状態になるので、空中連続技などで追撃すれば大ダメージを与えられる。

必殺 ヴォルカニックヴァイパー RC○ FR×

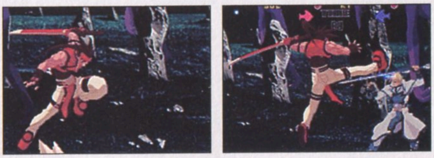
➡⬇↘＋ⓈorⒽ（空中可）　判 立／屈／空F　ダ 40、25



豪快に空中へジャンプしながら炎をまとったアッパーカットを放つ。無敵時間を利用した切り返しや、連続技の締めに利用していく。ここから派生技の叩き落としを出すことが可能だ。

必殺 バンディットリヴォルヴァー RC○ FR×

⬇↘➡＋Ⓚ　判 立／屈／空F　ダ 24、36



1段目のリーチは短いものの発生が早いので、足払い始動の連続技に使える。なお、コマンド入力後にKボタンを押し続けると、**バンディットブリンガー**に派生する。

必殺 バンディットブリンガー RC○ FR○

⬇↘➡＋Ⓚ中にボタン押しっぱなし　判 立／空　ダ 50



バンディットリヴォルヴァーからの派生技で、空中から地面に向けて強力なパンチを繰り出す。ヒットさせると相手はバウンドして空中へ浮き上がるので、空中連続技で追撃しよう。

覚醒 タイランレイブver.β RC○ FR×

➡↘⬇↙⬅➡＋Ⓗ　判 立／屈／空　ダ 80、60



強力なボディブローを繰り出した後に巨大な炎の渦をたたきつける。一度に複数の敵をまとめて攻撃できる性能を持ち、さらに攻撃発生後まで無敵時間があるので、乱戦にめっぽう強い。

NORMAL 基本連続技

1 (相手画面端)【立ちⓀ→足払い】→Ⓒ→タイランレイブVer.β or バンディットリヴォルヴァー



テンションゲージの残量で追撃を切り替えていく。画面端で**タイランレイブVer.β**(➡↘⬇↙⬅➡＋Ⓗ)を決めれば立ちKが決まる。

2 ぶっきらぼうに投げる→ガンフレイム→ⒻⓇⒸ→バンディッドブリンガー→(ダッシュ)ジャンプⓈ→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓗ】→
Ⓗヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし

3 (ドラゴンインストール中)ダッシュ【遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】×n



EX キャラクター解説

NORMAL版との大きな違いは、**ガンフレイム(⬇↘➡+Ⓢ)**が空中から出せるようになり、さらに画面端まで到達すること。そのため、遠距離戦や支援もこなせるオールラウンダーに変化。また、性能が異なる覚醒必殺技の**タイランレイブVer.α(➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗ)**の追加で、乱戦に強いキャラになった。

EXの主な変更点

項目	変更点
立ちK	NORMALの1ヒット目が削除され1ヒット技に。攻撃発生が遅くなった
ジャンプⓈ+Ⓗ	強制基底ダメージ補正50%
足払い	基底ダメージ補正80%
ガンフレイム	地面を這いながら画面端まで進むタイプに変更。空中でも使用可能。地上H版のみフォースロマンキャンセル可能
ガンフレイムフェイント	削除
ライオットスタンプ	削除
バンディットリヴォルヴァー	ダッシュから中段のカカト落としを出すものに性能変化
バンディットブリンガー	削除
ファフニール	コマンド変更。➡↘⬇↙⬅+Ⓟに
フレイムディッパー	EX専用必殺技。カイのスタンディッパーのような性能を持つ突進技
ドラゴンインストール	削除
タイランレイブver.α	タイランレイブver.βから変更されたEX覚醒必殺技。その場で出す打撃技でなく、炎をまとって突進する技になっている
ぶっきらぼうに殴る	EX専用覚醒必殺技。出始めから無敵時間を持ち、1ヒット目がヒットすると演出に移行する。複数の敵には当たらない
サーベイジファング	3ヒットする巨大な火柱を出すEX専用覚醒必殺技。複数に当たらない

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP SOL BADGUY

必殺 ガンフレイム RC× FR○(Ⓗのみ)

⬇↘➡+ⓈorⒽ　判 全　ダ 40




封炎剣を地面に突き刺すと、地面を疾走する炎の弾丸が前方に飛んでいく。相手に当たるかほかの飛び道具と相殺しない限り消えずに飛んでいくので、遠距離からのけん制に最適だ。

必殺 空中ガンフレイム RC× FR×

空中で⬇↘➡+ⓈorⒽ　判 全　ダ 40




空中から斜め下方に炎の弾を飛ばす必殺技。技を出したあとは着地まで無防備なので、使い方を間違うと手痛い目にあうが、空中から一方的に攻撃できるのはEX版ならではの利点。

必殺 バンディットリヴォルヴァー RC○ FR×

⬇↙⬅+Ⓚ　判 立・空　ダ 32





前方にダッシュした後に炎をまとったカカト落としで攻撃する。中段判定なので敵のしゃがみガードを崩すのに役立つが、ガードされると反撃を受ける恐れがあるので過信は禁物。

必殺 ぶっきらぼうに投げる RC× FR×

密着して➡⬇↘+Ⓚ　判 ー　ダ 40




グラフィック自体はNORMAL版のものと変わらないが、投げ判定の発生が若干遅くなっている。性能は落ちているものの、敵のガードを崩す手段としては十分に役立つ。

必殺 フレイムディッパー RC○ FR○

⬇↘➡+Ⓚ　判 立・屈・空F、屈・空F　ダ 15、36





スライディングしながら2段攻撃を放つ。連続技に組み込めるが、1段目を至近距離でヒットさせてしまうと、2段目が連続ヒットしない。確実に連続ヒットする状況で使おう。

必殺 ファフニール RC○ FR○

➡↘⬇↙⬅+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 70




炎をまとった拳で正面を攻撃する豪快な必殺技。通常技からキャンセルして出せないのが難点だが、ガードされても隙がまったくないので、中間距離でのけん制に重宝する。



覚醒 タイランレイブver.α

RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ（空中可）

判 全　ダ 120



炎の渦を全身にまといながら、前方へ勢いよく突進する覚醒必殺技。発生が遅いので連続技に組み込みにくいのが難点だが、一度の攻撃で複数の敵を巻き込めるので、乱戦で使うと非常に効果的。ただし、ガードされると手痛い反撃を受けてしまうケースがある。

覚醒 ぶっきらぼうに殴る

RC○ FR×

↓↙←↓↙←+Ⓢ

判 立・屈・空F　ダ 72



力強いボディブローを放って胸倉を掴んだあとに、渾身のストレートで敵を吹き飛ばす。複数の敵を一度に攻撃できないが、発生が早く足払い始動の連続技に組み込んでいけるほか、長い無敵時間を利用しての切り返しや割り込みに役立つ。ダメージが高いので活用すべし。

覚醒 サーベイジファング

RC× FR×

↓↘→↓↘→+Ⓟ

判 全　ダ 40



ソルが地面に封炎剣を突き刺すと、巨大な炎の柱を何本も発生させる。発生が遅く連続技に組み込めないうえに、一度に複数の敵を攻撃できないので使いどころが難しい。だが、攻撃範囲が非常に広いので、GGBOOSTモードでザコを掃討するのに役立つ。

EX 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→Ⓒ→フレイムディッパー



ダッシュしゃがみⓀをヒットさせた場合は、遠距離立ちⓈから立ちⒽへつないでから**フレイムディッパー(↓↘→+Ⓚ)**につなごう。

2 バンディットリヴォルヴァー→RC→[近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ]→JC→Ⓢ→JC→[Ⓢ→Ⓗ]→Ⓒ→Ⓢヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし



バンディットリヴォルヴァー(↓↙←+Ⓚ)ロマンキャンセル後の近距離立ちⓈは、素早く出さないとダウン追い打ちになる。

NORMAL EX 基本戦術

ヴォルカニックヴァイパーを使いこなせ!

ヴォルカニックヴァイパー(→↓↘+ⓈorⒽ)は無敵時間が長く、敵の攻撃に潰されることが少ない強力な技。ダッシュして慣性を付けてから繰り出せば、移動距離が長くなり反撃が受けにくくなる。敵に囲まれたときの脱出方法としてはもちろん、攻撃を仕掛けるときの主力として使おう。



多人数対戦で敵同士が戦っているところに、ダッシュから**Ⓗ版ヴォルカニックヴァイパー**を繰り出すと……。



場合によってはカウンターヒットを奪えることも。その場合はダウン復帰不能の状況に追い込めるのだ。

NORMAL ガンフレイムを使った攻撃パターン

ガンフレイム(↓↘→+Ⓟ)にフォースロマンキャンセルをかければ攻撃の隙がなくなるので、炎を追いかけて一方的に攻め込むことができる。**ガンフレイム**を敵にガードさせたあとは、投げ技の**ぶっきらぼうに投げる(密着して→↓↘+Ⓚ)**と下段技の足払いなどで、敵のガードを崩しに掛かろう。ダウンを奪ったら敵の起き上がりに**ガンフレイム**を重ねたり、遠距離立ちⓈや立ちⒽを重ねて、キャンセルで**ガンフレイム**を出せば簡単に有利な状況を作れるぞ。



高性能な立ちⒽや遠距離立ちⓈを攻めの起点に。



投げの対となる選択肢は、足払いやしゃがみⓀ。





ガンフレイムをガードして守りに徹する相手には、**ぶっきらぼうに投げる**で対抗していこう。

EX バンディットリヴォルヴァーを使った2択

中段判定の**バンディットリヴォルヴァー(↓↙←+Ⓚ)**は発生が早く、下段の足払いとしゃがみⓀと振り分ければ、敵のガードを崩すことができる。通常技をガードさせたあとやダウンを奪ったあとなど、ソルが有利な状況ではこれらで中下段の2択攻撃を迫ろう。なお、フォルトレスディフェンスに対しては、中下段の2択だけでは通用しないので、この場合は**ぶっきらぼうに投げる(密着して→↓↘+Ⓚ)**で、ガードを切り崩していこう。



有利な状況では常に2択で攻めていく。フォルトレスディフェンスに対しては、**ぶっきらぼうに投げる**を狙え。



ロマンキャンセルすれば大ダメージを与えられる。



下段技からは**フレイムディッパー(↓↘→+Ⓚ)**。

SOL BADGUY ソル=バッドガイ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル	
						技出し	技ヒット			
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	10[12]	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2[1]	14〈14〉	0	22	2〈1〉	CJR	−
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30[28]	0	22	1	CJR	−
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30[28]	0	22	1	CR	−
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	40[44]	0	32	1	CJR	−
共通	ダストアタック		立・空F	3	17	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	12[14]	0	12	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	25[24]	0	22	1	CR	−
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	36[40]	0	32	1	CJR	通常時カウンターヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正90%
共通	足払い		屈・空F	4[5]	28[30]	0	32	1	CR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	13[12]	0	12	1	CR	−
共通	ジャンプⓀ		立・空	2[3]	22	0	22	1	CR	−
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28[25]	0	22	1	CJR	基底ダメージ補正90%
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	24[20]	0	22	2	CR	−
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	4	33	0	22〈2〉	1	CJR	ヒット時浮かせ効果、カウンターヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少8、〈N〉強制基底ダメージ補正75%、ドラゴンインストール中でも補正は掛かる、〈E〉強制基底ダメージ補正50%
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	32	0	22	1	CR	出始め上半身無敵、発生〜硬直ひざ上無敵、ヒット時壁バウンド効果
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	40	0	32	2	CR	ヒット時よろけ効果、気絶値1.5倍
共通	通常投げ		−	−	60	80	0	−	−	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		−	−	60	80	備考参照	−	−	ヒット時浮かせ効果、カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正50%、気絶値1.5倍、テンション増加量は直前に出した技のヒット時の増加量
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	出始め〜持続無敵ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR	基底ダメージ補正85%
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	30	0	32	1	CJR	−
NORMAL	ガンフレイム	↓↘→+Ⓟ	全 全 全 全	3 3 2 2	50 42 30 30	40 0 0 0	10 10 10 10	1 1 1 1	F − − −	ヒット時浮かせ効果、距離によって攻撃レベル&ダメージが変化する、最大1ヒット
NORMAL	ガンフレイムフェイント	↓↙←+Ⓟ	−	−	−	70	0	−	−	−
NORMAL	ライオットスタンプ	↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	1	40	20	35	1	RF	動作中空中判定、ヒット時壁バウンド効果
NORMAL	バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	24 36	30 −	40 40	1 1	R R	出始め打撃無敵あり、1段目浮かせ効果、2段目叩き落し効果&ガードバランス減少9
NORMAL	バンデットブリンガー	↓↘→+Ⓚ中にボタン押しっぱなし	立・空	5	50	30	30	1	RF	ヒット時叩き付けバウンド効果、基底ダメージ補正66%
NORMAL	空中バンディットリヴォルヴァー	空中で↓↘→+Ⓚ	全	2	22	40	25	4	R	−
共通	Ⓢヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 25	40 0	40 40	1 1	R R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果、着地しゃがみ状態
共通	Ⓗヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 25	60 0	40 40	1 1	R R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果、着地しゃがみ状態
共通	Ⓢ空中ヴォルカニックヴァイパー	空中で→↓↘+Ⓢ	全 全	3 3	32 20	40 0	30 30	1 1	R R	出始め〜1段目打撃無敵、ヒット時浮かせ効果、着地しゃがみ状態
共通	Ⓗ空中ヴォルカニックヴァイパー	空中で→↓↘+Ⓗ	全 全	3 3	40 20	50 0	40 40	1 1	R R	出始め〜1段目打撃無敵、ヒット時浮かせ効果、着地しゃがみ状態
共通	叩き落し	→↓↘+ⓈorⒽ中に↓↙←+Ⓚ	全	3	16	10	20	1	R	ヒット時叩きつけ効果
共通	ファフニール	〈N〉←↙↓↘→+Ⓗ 〈E〉→↘↓↙←+Ⓟ	立・屈・空F	5	70	40	50	1	RF	ヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少10
共通	グランドヴァイパー	↓↙←+Ⓢ	屈・空F 立・屈・空F	3 3	8 18	60 0	10 30	2〜7 3	R R	出始め上半身無敵、突進中足元以外無敵&基底ダメージ補正80%&気絶値0.25倍&ボタン連打でヒット数アップ
共通	ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+Ⓚ	−	−	40	120	0	−	−	強制基底ダメージ補正60%
NORMAL	タイランレイブver.β(ベータ)	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F 全	5 4	80 60	0 0	0 −	1 1	R R	出始め〜1段目無敵あり、全体ヒット、1段目ヒット時浮かせ効果、2段目ヒット時壁バウンド効果&強制基底ダメージ補正70%
NORMAL	ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+Ⓢ	−	−	−	0	0	−	−	発動時無敵あり、一定時間パワーアップ、ゲージが増えない、基底補正が掛からなくなる
NORMAL	ガンフレイム(インストール版)	ドラゴンインストール中に↓↘→+Ⓟ	全	3	60	0	0	1	−	ヒット時浮かせ効果
NORMAL	バンディットリヴォルヴァー(インストール版)	ドラゴンインストール中に↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F 立・空F	4 5	20 50	0 0	0 0	3 1	R R	出始め無敵あり、1段目〜3段目ヒット時浮かせ効果、4段目叩き落し効果
NORMAL	Ⓢヴォルカニックヴァイパー(インストール版)	ドラゴンインストール中に→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 20	0 0	0 0	1 2	R R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果、着地しゃがみ状態
NORMAL	Ⓗヴォルカニックヴァイパー(インストール版)	ドラゴンインストール中に→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	5 3	60 18	0 0	0 0	1 9	R R	出始め〜1段目打撃無敵、ヒット時浮かせ効果、1段目ガードバランス減少1&気絶値2倍、2段目以降ガードバランス減少6、着地しゃがみ状態
NORMAL	空中ヴォルカニックヴァイパー(インストール版)	ドラゴンインストール中に空中で→↓↘+ⓈorⒽ	全 全	5 4	32 20	0 0	0 0	1 2	R R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果、着地しゃがみ状態
EX	Ⓢガンフレイム	↓↘→+Ⓢ	全	3	40	40	10	1	−	ヒット時浮かせ効果
EX	Ⓗガンフレイム	↓↘→+Ⓗ	全	3	40	40	10	1	F	ヒット時浮かせ効果
EX	Ⓢ空中ガンフレイム	空中で↓↘→+Ⓢ	全	3	40	0	10	1	−	ヒット時浮かせ効果
EX	Ⓗ空中ガンフレイム	空中で↓↘→+Ⓗ	全	3	40	0	10	1	−	ヒット時浮かせ効果
EX	フレイムディッパー	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F 屈・空F	5 5	15 36	40 0	40 60	1 1	R RF	動作中ひざ上無敵あり、1段目カウンターヒット時よろけ効果、2段目ダウン効果
EX	バンディットリヴォルヴァー	↓↙←+Ⓚ	立・空	5	32	40	50	1	R	発生前空中判定、ヒット時叩きつけ効果、カウンターヒット時叩きつけバウンド効果
EX	タイランレイブver.α(空中可)	→↘↓↙←→+Ⓗ	全	3	120	0	0	1	R	出始め上半身無敵&空中判定、発生まで無敵、ヒット時壁バウンド効果、気絶値0倍、全体ヒット、着地しゃがみ状態
EX	ぶっきらぼうに殴る	↓↙←↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	72	0	0	2	R	基ダメージ補正40%、ヒット時浮かせ効果
EX	サーベイジファング	↓↘→↓↘→+Ⓟ	全	5	40	0	0	3	−	暗転した瞬間無敵、ヒット時ダウン効果

※：[]内の数値はドラゴンインストール時のもの

攻略ガイド

対戦セオリー1

バリエーションに富んだ対戦形式が楽しめる本作。各対戦形式のバトルの定石を詳しく解説していこう。

1VS1VS1VS1でのセオリー

戦闘を回避して体力を温存しよう

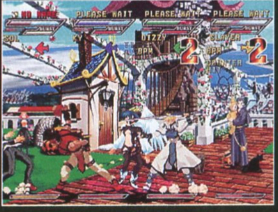
この対戦形式では、いかにして敵同士を戦わせて漁夫の利を得るかがポイント。チャンスが来るまで逃げ回って、体力を温存するといいぞ。



画面中央にいると、敵に囲まれる危険が高い。体力を残して優位に立つためにも、囲まれたら逃げるように心がけたい。

体力が多い敵を優先的に攻撃する

体力が多い敵を残しておくと、他の敵を倒したあとの1対1の展開が厳しくなる。体力が極端に多い敵がいたら、優先的に攻撃していくように心がけよう。



すべての敵に平均的にダメージを与えていくことが、最後に生き残るためのポイントになる。

体力が少ない者同士で潰し合わない

体力が少ないキャラクター同士が戦って、お互いを潰し合うのは愚の骨頂。体力が多く残っている敵をノーマークにしないように、逐一敵の体力を確認して、闘うべき相手を臨機応変に切り替えていこう。

対戦のポイント

- 戦闘への参加を少なくする
- 敵の体力を常にチェック
- 体力が多い敵を狙う
- 体力が少ない者同士の潰し合いは禁物

2VS2でのセオリー

画面端に陣取ろう

まずはチームメイトがふた手に別れて画面端を陣取ることが先決。両端を押さえてしまえば敵を挟み撃ちにできるうえ、同士討ちの危険も減らせる。



画面両端を押さえれば1対1はもちろん、場合によっては2対1にも持ち込める。常に自分のポジションを意識しよう。

2対1の状況を作る

2対1の状況に持ち込めば絶対的に有利。敵にジョイントソウルが1つもない場合は、優先的に体力が少ない敵を狙って、戦闘不能に追い込もう。



2対1になると、ガードが困難な連係を仕掛けられるのでかなり有利な状況に。敵の体力とソウルは常に確認しよう。

戦いにくい相手との戦闘は避ける

チームメイトとの連携をとれずに互いに1対1の状況になった場合、相性の悪い敵と戦うと体力を減らされて、結果的にチーム自体が不利に陥る。味方の戦況が不利な場合は、なるべく早くフォローしてやろう。

対戦のポイント

- 常に画面端をキープ
- 2対1の状況に持ち込む
- 先に1人を戦闘不能に追い込む
- 相性の悪い敵との闘いは避ける



KY KISKE
カイ=キスク

闇を払う蒼き烈光

攻撃力はさほど高くないものの、通常技、必殺技ともにバランスよく使いやすい技を揃えている。飛び道具を豊富に持ち、けん制能力は一級品だ。



身長：178cm
血液型：AB型
体重：58Kg
出身：フランス
誕生日：11月20日
趣味：ティーカップコレクション
大切なもの：みんなの笑顔
嫌いなもの：ソル

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技ピックアップ PICK UP

KY KISKE

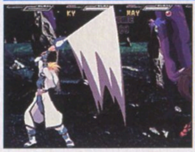
→+Ⓟ
RC ○ FR ×



判定: 立・屈・空F
ダメージ: 30
C ○ JC ×

出始めから上半身無敵を性質を持つ技。対空が主な使用目的だが対地にも強い。

しゃがみⒽ
RC ○ FR ×



判定: 立・屈・空F
ダメージ: 28×2
C ○ JC ×

上方向に広い攻撃判定を持つ。空中ヒット時は敵をカイ側に引き寄せる。

遠距離立ちⓈ
RC ○ FR ×



判定: 立・屈・空F
ダメージ: 28
C ○ JC ×

リーチの長いけん制技。空振り時の硬直が長めなので、最低でもガードさせよう。

→+Ⓗ
RC ○ FR ×



判定: 立・屈・空F
ダメージ: 36×2
C ○ JC ○

硬直が少なく、当てると先に動ける2段技。起き上がりなど固める状況で使おう。

立ちⒽ
RC ○ FR ×



判定: 立・屈・空F
ダメージ: 42
C ○ JC ×

連続技の中継、けん制に使える。地上カウンターヒット時はよろけを誘発。

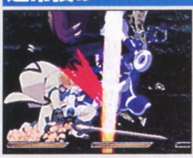
→+Ⓚ
RC ○ FR ×



判定: 立・屈・空F
ダメージ: 36
C × JC ×

キャンセル不能だが、ヒット時は大幅に有利となり、通常技が連続ヒットできる。

通常投げ
RC ○ FR ×



判定: -
ダメージ: 60
C × JC ×

ガード崩しに使いやすい。ロマンキャンセル可能なので、連続技も決められる。

ダストアタック
RC ○ FR ×



判定: 立・空F
ダメージ: 15
C × JC ×

リーチ、攻撃発生に優れた中段技。ガード崩しに重宝し、使用する機会も多い。

足払い
RC ○ FR ×



判定: 屈・空F
ダメージ: 30
C ○ JC ○

ダウンを奪う下段技。リーチが長く、ジャンプキャンセルも可能と高性能だ。

ジャンプⓀ
RC ○ FR ×



判定: 立・空
ダメージ: 16
C ○ JC ×

攻撃発生が早く判定も強い。空中戦でまず負けることの無い強力な空対空技。

ジャンプⒽ
RC ○ FR ×



判定: 立・空
ダメージ: 38
C ○ JC ×

リーチが長く、攻撃の持続時間も長い。先端を当てるように出すのが基本。

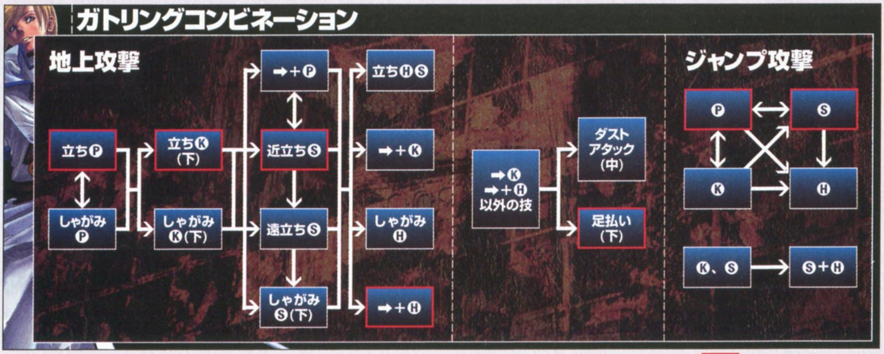
ジャンプⓈ+Ⓗ
RC × FR ×



判定: 全
ダメージ: 30
C × JC ×

十字架型の飛び道具を設置する技。停滞時間が長く、盾としての役目を持つ。

ガトリングコンビネーション



□ =ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP

KY KISKE



必殺 スタンエッジ RC× FR×

↓↘→+Ⓢ 判 全 ダ 40



雷の弾を発射する飛び道具で、弾速はかなり速い。発射後の隙は小さいが、弾が消滅するまで次弾は撃てないので注意しよう。けん制として使いやすく、とりあえずで出しても問題はない。

必殺 スタンエッジ・チャージアタック RC× FR○

↓↘→+Ⓗ 判 全 ダ 20×3



雷を集め、巨大な弾を発射する飛び道具。3ヒットする多段技で、ゆっくりと飛んでいく。弾速の遅さを利用し、盾として使用したり、敵の起き上がりに重ねるのが効果的だ。

必殺 空中スタンエッジ RC× FR○

空中で↓↘→+ⓈorⒽ 判 全 ダ 33



スタンエッジの空中版で、Ⓢは斜め下45度に、Ⓗは浅い角度の軌道で飛ぶ。前者は対地、後者は遠距離でのけん制に使おう。また、着地した瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 グリードセバー RC○ FR×

↓↙←+Ⓚ 判 立・空 ダ 30



軽くジャンプしつつ、剣を振り下ろす技。しゃがみガード不能の中段技で、ヒット時に敵を浮かす効果を持つので追撃が可能。突進力もあり、中間距離からのガード崩しで狙うといい。

必殺 ヴェイパースラスト RC○ FR○

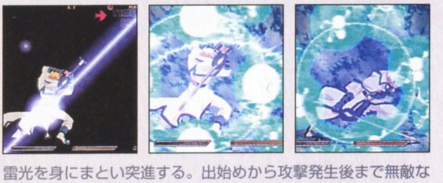
→↓↘+ⓈorⒽ 判 立・屈・空F ダ 48／52



剣を振り上げ上昇する技で、地上Ⓢ版は攻撃発生前まで無敵、地上H版は攻撃発生後まで無敵が続く。攻撃判定が後ろにも出るので、対空に使いやすい。基本的には地上Ⓗ版を使うこと。

覚醒 ライド・ザ・ライトニング RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ 判 立・屈・空F ダ 36×5



雷光を身にまとい突進する。出始めから攻撃発生後まで無敵なので、出てしまえばほぼ潰されることはない。5ヒットするうえに、全体攻撃効果もある。連続技や乱戦で使うと強力だ。

NORMAL 基本連続技

1 (画面端付近)投げ→RC→ダッシュ【近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→ヴェイパースラスト→【近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→ヴェイパースラスト



ダッシュは少しだけでOK。**ヴェイパースラスト(→↓↘+ⓈorⒽ)**からは、着地後にタイミングよく近距離立ちⓈで拾うこと。

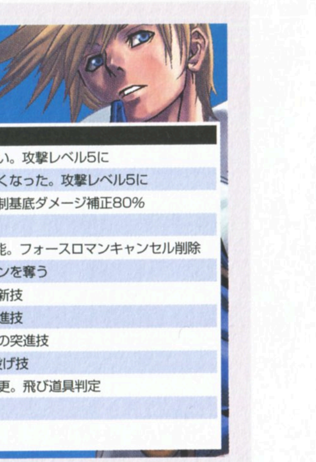
2 ジャンプ【Ⓚ→Ⓢ】→JC→【Ⓢ→Ⓗ】→Ⓒ→ヴェイパースラスト

3 ジャンプⒽ→【近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→スタンディッパーorセイクリッドエッジ





EX キャラクター解説



通常技は立ちⒽが『GGX』のモーションになり、下方向に強い攻撃に。必殺技はヴェイパースラスト(➡⬇↘+ⓈorⒽ)に斬り払いが追加され、コマンド投げのエレガントに斬る(**密着して➡⬇↘+Ⓟ**)、ライド・ザ・ライトニング(**➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗ**)の性能が変化するなど、より攻撃的になっている。

EXの主な変更点

項目	変更点
立ちⒽ	モーション変更、下方向に判定が強い。攻撃レベル5に
しゃがみⒽ	空中ヒット時にカイ側に引き寄せなくなった。攻撃レベル5に
➡+Ⓗ	強制しゃがみ喰らい効果の削除。強制基底ダメージ補正80%
足払い	発生が遅くなった
ヴェイパースラスト	2ヒット技になり斬り払いに移行可能。フォースロマンキャンセル削除
斬り払い	ヴェイパースラストの追加技でダウンを奪う
グランドヴェイパースラスト	突進からヴェイパースラストを出す新技
ニードルスパイク	スタンディッパーから変更された突進技
クレシェントスラッシュ	グリードセバーから変更された中段の突進技
エレガントに斬る	EX専用技。ヒット後に追撃可能な投げ技
ライド・ザ・ライトニング	突進技からその場で技を出す技に変更。飛び道具判定
セイクリッドエッジ	段速が徐々に加速するものに変更

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP



KY KISKE

通常 立ちⒽ　RC○ FR×

-　判 立・屈・空F　ダ 37



NORMAL版に比べわずかに攻撃発生が遅く、持続時間が短くなったものの、連続技、けん制にと用法はなんら変わらない。また、カウンターヒット時はよろけを誘発するぞ。

必殺 ヴェイパースラスト　RC○ FR×

➡⬇↘+ⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 40、25



Ⓢ、Ⓗともに2ヒット技で、攻撃発生後まで無敵が続く。空中版はボタンによる違いはない。ヒット後は斬り払いでダウンを奪えるのが利点で、連続技の締め、連係の割り込みに重宝する。

必殺 斬り払い　RC○ FR×

➡⬇↘+ⓈorⒽor⬇↙⬅+Ⓢ中に⬇↙⬅+Ⓚ　判 立・屈・空F　ダ 10



ヴェイパースラスト(➡⬇↘+ⓈorⒽ)、**グランドヴェイパースラスト(⬇↙⬅+Ⓢ)**の追加技。ダウン復帰不能時間の長さが利点で、**ヴェイパースラスト**後は必ず入力したい。

必殺 グランドヴェイパースラスト　RC○ FR○

⬇↙⬅+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 10、24、16



高速で進みつつなぎ払いを出す突進技。一見下段技のように見えるが、立ちガード可能なので注意。立ちⒽからキャンセルで出し、連続技の締めに使うのが基本だ。

必殺 ニードルスパイク　RC○ FR×

⬇↘➡+Ⓚ　判 立・屈・空F、立・空F　ダ 24、36



剣を振り抜いたあとに飛び蹴りを出す2段技。斬り部分には敵を浮かせる効果が、中段技の蹴り部分は吹き飛ばす効果がある。遠距離から2段目の中段技のみを当てるように使おう。

必殺 クレシェントスラッシュ　RC○ FR×

⬇↙⬅+Ⓚ　判 立・空　ダ 24



宙返りをしつつ剣を振り上げる技で、しゃがみガード不能の中段技。ヒットで浮かせる効果を持ち、しばらくの間ダウン復帰不能なので追撃を決められる。ガード崩しに使うのが効果的。



必殺 エレガントに斬る RC× FR×

密着して➡⬇↘+Ⓟ　判 ー　ダ 70



敵を掴み、斬りつけるコマンド投げ。攻撃後は敵を浮かせるので、追撃が決められる。投げ間合いも通常投げよりは広い。打撃技を意識させてから使うのがベターだ。

覚醒 ライド・ザ・ライトニング RC× FR×

➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗ　判 全　ダ 60、12×2、40



ソルの**タイランレイブVer.β**のような性能で、出始めから攻撃発生後まで無敵。複数の敵を攻撃できるので、乱戦でおもむろに出したり、連続技に組み込むといいだろう。

覚醒 空中ライド・ザ・ライトニング RC× FR×

空中で➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗ　判 全　ダ 60、12×2、40



空中版はやや斜め下に球体を停滞させる。低い位置で出せば、ガードされてもカイが先に動くことができ、動作後は空中ダッシュが可能。地上、空中版ともに球体は飛び道具判定だ。

覚醒 セイクリッドエッジ RC× FR○

➡↘⬇↙⬅➡+Ⓟ　判 全　ダ 27×5



NORMAL版と基本的な性能は変わらないものの、弾速が最初はゆっくり進み、徐々に加速するものに変化したため、後を追って追撃を決めやすい。連続技でなく、けん制目的で使おう。

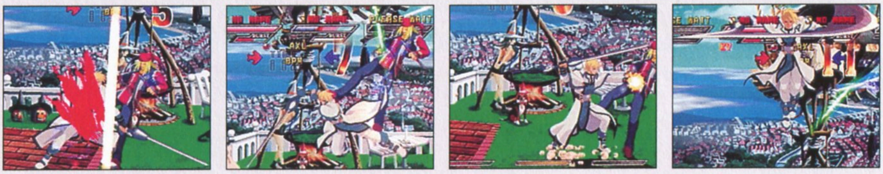
EX 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→グランドヴェイパースラスト(1段目)→ⓇⒸ→ダッシュ【近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→ヴェイパースラスト→斬り払い



グランドヴェイパースラスト(⬇↙⬅+Ⓢ)1段目を決めた瞬間にロマンキャンセルし、すぐダッシュして近距離立ちⓈだ。

2 (画面端付近)ジャンプⒽ→【近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→グランドヴェイパースラスト(1段目)→ⓇⒸ→立ちⒽ(ポチョムキンなど重いキャラは【ダッシュ立ちⓅ→近距離立ちⓈ】)→Ⓒ→ニードルスパイク→【立ちⓅ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→ヴェイパースラスト→斬り払い



男性キャラ限定。ロマンキャンセル後の立ちⒽを遅めに出し、**ニードルスパイク(⬇↘➡+Ⓚ)**の2段目を高めに当てるのがコツ。

3 エレガントに斬る→ジャンプⓈ→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓗ】→Ⓒ→ヴェイパースラスト→斬り払いorライド・ザ・ライトニング



最初のジャンプⓈは若干引きつけて出せば、最後の斬り払いが当たりやすい。ジャンプⓈの前に軽くダッシュしてもいい。

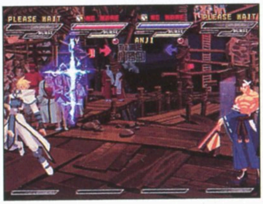




NORMAL EX 基本戦術

スタンエッジなどの飛び道具でけん制しよう

ジャンプⓈ＋Ⓗを設置して盾を作りつつ、**スタンエッジ(↓↘→＋Ⓢ)**や**スタンエッジ・チャージアタック(↓↘→＋Ⓗ)**、**H空中スタンエッジ(空中で↓↘→＋Ⓗ**などによるけん制が基本。これに加え、ジャンプをする時はジャンプⓀ→2段ジャンプといった連係で守りは万全だ。



ジャンプⓈ＋Ⓗは攻撃の持続時間が長く、盾として最適。これを設置しつつ飛び道具を出すのが基本だ。



空中から敵が近づいてくる場合はジャンプⓀで迎撃。攻撃判定が強いので、競り負けることはほぼないだろう。

NORMAL EX スタンエッジ・チャージアタックからの攻め

スタンエッジ・チャージアタック(↓↘→＋Ⓗ)をフォースロマンキャンセルした瞬間にジャンプすると、打点の高い位置に弾を発射できる。また、弾を撃つ瞬間に**スタンエッジ(↓↘→＋Ⓢ)**や**スタンエッジ・チャージアタック**を入力すれば、画面上に2発の飛び道具を出すことも可能だ。その他の有効な使い方は足払いからキャンセルで出し、起き上がりに重ねること。弾を追いかけてダストアタックやしゃがみⓀ、投げでガードを崩していこう。



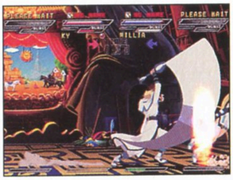
スタンエッジ・チャージアタックを出した瞬間に。



フォースロマンキャンセル＋ジャンプで軌道変化。



足払いでダウンを奪い、起き上がりに重ね……。



ガードを揺さぶる技で崩しにいく。これを狙おう。

NORMAL スタンディッパーを使った固め連係

スタンディッパー(↓↘→＋Ⓚ)をフォースロマンキャンセルすると、攻勢を維持できる。フォースロマンキャンセル後はダッシュから打撃か投げの2択攻撃を迫るといい。打撃ガード時は再び**スタンディッパー**だ。







スタンディッパーのガード時は、フォースロマンキャンセルで攻勢維持。

NORMAL EX 対空の使い分けを覚えよう

まず覚えたいのはジャンプⓀ。出した時にⓈボタンまで押しておけば、ヒット時は連続技、ガード時は固められる。空振り時は2段ジャンプをしておけば問題ないだろう。そのほかには上半身無敵の性質を持つ→＋Ⓟや、後ろにまで攻撃判定が出る**ヴェイパースラスト(→↓↘+ⓈorⒽ)**がオススメ。画面端のポジション争奪戦において効果を発揮するぞ。





→＋Ⓟから近距離立ちⓈにつなぎ、連続技を狙おう。



KY KISKE カイ=キスク 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	備考
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CJR	–
共通	立ちⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	5	28〈22〉	0	32	1	CJR	–
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	–
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	42〈37〉	0	32	1	CR	カウンターヒット時よろけ効果
共通	ダストアタック		立・空F	3	15	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	14	0	12	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	25	0	22	1	CR	–
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	4〈5〉	28〈30〉	0	32	2	CR	〈N〉カウンターヒット時ダウン効果、空中ヒット時引き寄せ効果
共通	足払い		屈・空F	3	30	0	22	1	CJR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	12	0	12	1	CJR	–
共通	ジャンプⓀ		立・空	1	16	0	12	1	CR	–
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28〈22〉	0	22	1	CJR	–
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	38〈33〉	0	22	1	CR	–
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		全	3	30	0	–	1	–	カウンターヒット時ダウン効果、飛び道具判定
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR	出始め～持続ひざ上無敵、〈N〉基底ダメージ補正90%、〈E〉基底ダメージ補正80%
共通	→+Ⓚ		立・屈・空F	4	36〈24〉	0	32	1	R	–
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	36	0	32	2	CJR	〈N〉基底ダメージ補正85%、強制しゃがみくらい
共通	通常投げ		–	–	60	80	0	–	R	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–	基底ダメージ補正85%、強制しゃがみくらい
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空F	3	25	0	32	1	R	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	36	0	22	1	CJR	カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正70%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	36	0	22	1	CJR	カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正70%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	20	0	22	1	CJR	地上ヒット時ダウン効果
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	5	37	0	32	1	CJR	–
NORMAL	スタンディッパー	↓↘→+Ⓚ	屈・空F 立・屈・空F	4 3	12 32	40 0	40 60	1 1	R RF	1段目低姿勢、2段目ダウン効果
NORMAL	グリードセバー	↓↙←+Ⓚ	立・空	4	30	40	50	1	R	ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少19
NORMAL	Ⓢヴェイパースラスト	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	3	48	50	40	1	RF	出始め無敵、ヒット時浮かせ効果
NORMAL	Ⓗヴェイパースラスト	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	3	52	50	40	1	RF	出始め～持続無敵、ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正80%、ガードバランス減少10
NORMAL	空中ヴェイパースラスト	空中で→↓↘+ⓈorⒽ	全	3	48	40	40	1	RF	出始め～持続打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果
共通	スタンエッジ	↓↘→+Ⓢ	全	5	40	55	40	1	–	–
共通	スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+Ⓗ	全	5	20	50	20	3	F	–
共通	空中スタンエッジ	空中で↓↘→+ⓈorⒽ	全	5	33	30	20	1	F	–
NORMAL	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	3	36	0	0	5	R	出始め～持続無敵あり、ヒット時ダウン効果、硬直中被カウンター判定
NORMAL	空中ライド・ザ・ライトニング	空中で→↘↓↙←→+Ⓗ	全	3	36	0	0	5	R	出始め～持続無敵あり、ヒット時浮かせ効果、硬直中被カウンター判定
共通	セイクリッドエッジ	↓↘→↓↘→+Ⓟ	全	5	27	0	0	5	F	暗転した瞬間無敵
EX	Ⓢヴェイパースラスト	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 25	16 0	16 20	1 1	R R	出始め～2段目発生直前無敵ヒット時浮かせ効果
EX	Ⓗヴェイパースラスト	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 25	16 0	16 20	1 1	R R	出始め～2段目発生直前無敵ヒット時浮かせ効果
EX	空中ヴェイパースラスト	空中で→↓↘+ⓈorⒽ	全 全	3 3	35 20	40 0	0 40	1 1	R R	出始め～2段目発生直前無敵ヒット時浮かせ効果
EX	グランドヴェイパースラスト	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	3 3 3	10 24 16	13 16 0	13 16 20	1 1 1	RF R R	移動中打撃無敵あり、3段目発生直前無敵ヒット時浮かせ効果
EX	斬り払い	→↓↘+ⓈorⒽor↓↙←+Ⓢ中に↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	3	10	0	13	1	R	-
EX	ニードルスパイク	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F 立・空F	3 3	24 36	30 0	30 40	1 1	R R	出始め一瞬無敵あり、1段目ヒット時浮かせ効果、2段目ヒット時叩きつけ効果
EX	クレシェントスラッシュ	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	24	40	50	1	R	ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少10
EX	エレガントに斬る	密着して→↓↘+Ⓟ	–	–	70	120	備考参照	–	–	強制基底ダメージ補正40%、テンション増加量は直前に出した技のヒット時の増加量
EX	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+Ⓗ	全 全 全	5 3 3	60 12 40	0 0 0	0 0 0	1 2 1	– – –	出始め～持続中打撃無敵、全体ヒット
EX	空中ライド・ザ・ライトニング	空中で→↘↓↙←→+Ⓗ	全 全 全	5 3 3	60 12 40	0 0 0	0 0 0	1 2 1	– – –	出始め～持続中打撃無敵、全体ヒット

攻略ガイド

対戦セオリー2

シングルプレイヤーはシステム面で優遇されているので、多人数チームでも油断すると負けてしまうぞ。

2VS1VS1のセオリー

シングルプレイヤーの戦術

序盤はシングルプレイヤー同士の闘いは避けたい。2人チーム側の体力を温存させて、消耗戦になると最終局面での勝ち目が薄い。敵シングルプレイヤーを利用しつつ、2人チームの戦力を削ることを考えよう。その際、なるべく自分の体力は削らずに済ませておけば、シングルプレイヤー同士の対決になったときも、有利に闘えるぞ。



序盤はシングル同士が戦うのは危険。2人チーム側が圧倒的有利になる。

2人チームの戦術

2人チームの場合、2つのソウルを共有しているため、シングルプレイヤーよりも体力の面で不利になってしまう。体力を温存するためにも無理に攻め込まず、向かってくる敵だけを2人で対処していこう。味方とは同じライン上で左右に散らばらずに、画面端をキープして協力し合えば敵も簡単には攻め込めないはずだ。なお、序盤戦で敵シングルプレイヤー同士が潰し合ってくれればしめたもの。終盤で疲弊したシングルプレイヤーを2人で囲んで簡単に勝利できるぞ。

対戦のポイント

- 序盤戦はシングル同士で戦わず互いに利用する
- 体力の残量を見て、敵シングルプレイヤーを攻撃するタイミングをはかる
- 2人チームは防御重視

2or3VS 1のセオリー

2or3人チームの戦術

2or3人チームは、シングルプレイヤーを挟み込むように行動するのが基本。挟み込んでしまえば、ガードさせ続けてガードバランス値を上昇させたり、中段と下段の同時攻撃でガード困難な連係を展開できる。なお、味方と同時に連続技を決めてしまうと、相手のバーストゲージが瞬時にMAXになってしまう。黄色サイクバーストを多用されるとやっかりなので、注意すること。



シングル側のサイクバーストはやられ中でも黄色なので注意しよう。

1人側に掛かる特殊な補正
サイクバーストが状況に関係なく常に黄色
戦闘開始直後からテンションゲージとテンションバランスがMAX
与えるダメージが1.1倍計算
(1VS3時のみ) ソウルが3つスタート

シングルプレイヤーの戦術

シングルプレイヤーはシステム的に優遇されている面が多く(下表参照)、それを利用して闘っていくことがセオリー。基本的には画面端のポジションをキープし、1対多人数の状況に持ち込まれないようにすること。体力を温存しつつ、敵の同士討ちを誘っていこう。また、シングルの場合はラウンドスタート時からテンションゲージがMAXで、サイクバーストが常に黄色なのでゲージに困らない。複数の敵を攻撃できる覚醒必殺技を多用して、効率よくダメージを与えていこう。

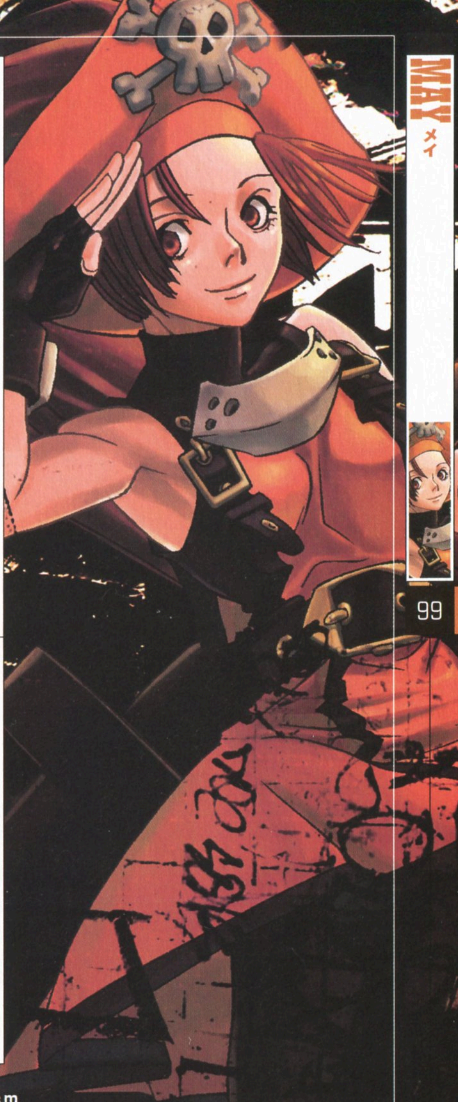
対戦のポイント

- シングルプレイヤーは画面端を背負って戦い、敵に囲まれないようにする
- ゲージを有効活用する
- 2or3チーム側は敵を挟み込むように行動する

2人or3人側に掛かる特殊な補正
バーストゲージが開始直後ゼロ、さらに増加量が通常の半分
味方の攻撃で通常時の1/4のダメージを受ける
1人側に与えるダメージが0.9倍計算

MAY
メイ

空と海と、想いの色



ジョニー快賊団の一員で、イカリを使ったパワフルな攻撃が得意の女の子。リーチは全般的に短いが、攻撃力・判定ともに優れた技が多い。

身長：158cm
血液型：B型
体重：47kg
出身：不明
誕生日：5月5日（拾われた日）
趣味：ジョニーのことを考えること
大切なもの：ジョニー
嫌いなもの：はげ

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技ピックアップ PICK UP

MAY

→+(P)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	44	○	×

出始めが上半身無敵なので、相手の打点の高い技を避けつつ攻撃できる。

立ち(K)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	20	○	○

投げを喰らわず足元も無敵なので、足払いなど打点の低い技をかわせる。

しゃがみ(K)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	14	○	×

下段技で連続技の起点に重宝する。ただし、基底ダメージ補正がかかる。

近距離立ち(S)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	30	○	○

攻撃レベルが高く、ジャンプキャンセルが可能なので、連続技のつなぎに使える。

遠距離立ち(S)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	33	○	○

発生は遅いものの、リーチと攻撃判定に優れているので中間距離のけん制に。

しゃがみ(S)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	26	○	×

攻撃判定に秀でた攻撃なので、中間距離の主力として活用していこう。

立ち(H)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	50	○	×

前方から上方にかけて攻撃判定が強いので、先読み対空兼けん制に使用できる。

しゃがみ(H)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	44	○	×

攻撃判定が強く、カウンターヒットで相手を引き寄せつつダウンが奪える。

ジャンプ(S)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	30	○	○

下方向に極端に強い攻撃判定を持つので、空対地攻撃として役に立つ通常技だ。

ジャンプ(H)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	40	○	×

攻撃範囲が広いので空対空や、攻撃力の高さを活かした連続技のつなぎに役立つ。

ジャンプ(S)+(H)

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	38	○	○

攻撃力が高いうえにジャンプキャンセルがかかるので、空中連続技に活躍する。

足払い

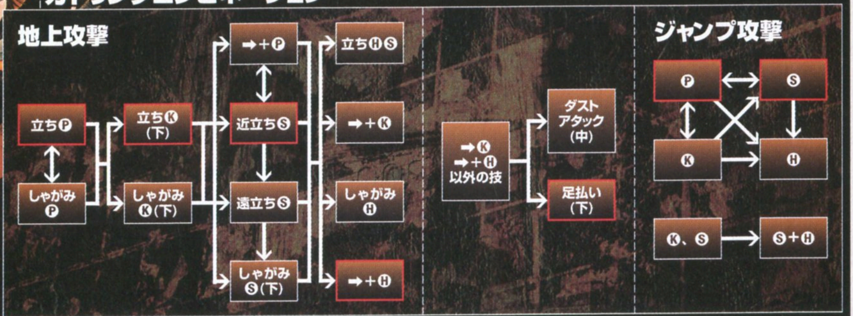
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	30	○	×

下段技で姿勢が低く、相手の攻撃をかわしつつ攻撃することができる。

ガトリングコンビネーション

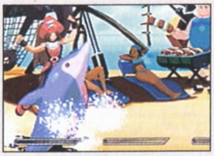


□＝ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP
MAY

必殺 イルカさん・横 RC× FR○

←溜め→+ⓈorⒽ　判 全　ダ 50




イルカさんに乗って前方に突進する。ⓈとⒽでは移動距離が異なり、後者の方がより遠くへ移動する。主に足払いからの連続技や、中間距離からの奇襲に活用するといい。

必殺 イルカさん・縦 RC× FR○

↓溜め↑+ⓈorⒽ　判 立／屈／空F→立／空F　ダ 50




イルカさんに乗って斜め上方へ向かって突進する必殺技。ⓈよりⒽの方がより高く、より遠くへ移動する。空中ではフォルトレスディフェンスでしかガードされないため、対空に使える。

必殺 拍手で迎えてください RC○ FR○

←↙↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ　判 立／屈／空F　ダ 20、22×n

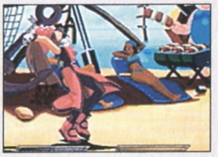




空中にイルカが出現するフープを作り出し、ボタンを離すことによってイルカを射出。ボタンを押し続ける時間によってイルカの数が増加しァ、最少で1匹、最多は6匹まで出せる

必殺 レスティブローリング(空中可) RC○ FR×

→↓↘+Ⓢ　判 全　ダ 30




回転しながら移動する特殊な突進攻撃。動作中に**追加コマンド(→↓↘+Ⓢ中に方向キー+Ⓢ)**を入力することによって、好きな方向へ1回だけ方向転換することができるぞ。

覚醒 グレート山田アタック RC× FR×

↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 立／屈／空F　ダ 110




メイの後方側の画面端から巨大なクジラの「山田さん」を召喚する。振り向きボタンを使えば自在に呼び出す方向を変えられるので、奇襲を仕掛けられるのが最大の利点だ。

覚醒 究極のだだっこ RC○ FR×

→↘↓↙←+Ⓗ　判 立／屈／空F　ダ 25、20×8





1段目の振り下ろし部分がヒットすると、無数の振り下ろし攻撃へ派生する覚醒必殺技。無敵時間が長いうえに一度に複数の敵を攻撃できるので、囲まれたときの脱出手段に使える。

NORMAL 基本連続技

1 オーバーヘッドキッス→振り向き→イルカさん・縦→ⒻⓇⒸ→空中ダッシュⒽ→振り向き→ジャンプ【Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】→ⒿⒸ【Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】






イルカさん・縦(↓溜め↑+ⓈorⒽ)→フォースロマンキャンセルのあとはすぐに空中ダッシュⒽを出そう。

2 【立ちⓀ→足払い】→Ⓒ→Ⓗイルカさん・縦

3 背後攻撃→グレート山田アタック





EX キャラクター解説

NORMAL版から必殺技が多数変更されている。**イルカさん・縦**をはじめ主力必殺技が溜め入力ではなく、**アクアローリング(↓↘→+Ⓟ)**などのコマンド技に変更されたため、連続技の入力が簡単になった。**拍手で迎えてください(←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ)**の性能も変わり、撹乱戦法がより有効になっている。

EXの主な変更点

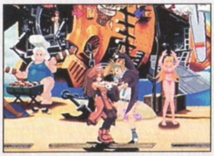
項目	変更点
ダストアタック	モーション変更。『GGX』時代のものに
足払い	強制基底ダメージ補正85%
イルカさん・横	削除
イルカさん・縦	削除
レスティブローリング→方向転換	削除
拍手で迎えてください→射出or転移	コマンド変更←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ→↓↘→or↓↙←+Ⓟに。イルカを発射する射出と自分も移動する転移の2種類になった。Ⓟ押しっぱなしでダウン中にリングを出せるように
アクアローリング	回転しながら真横に突進するEX専用必殺技
山なりアクアローリング	放物線を描いて突進するアクアローリング
ミストファイナー→抜刀or構えキャンセル	ジョニーの持つ技と同名の打撃技。一定時間溜めると攻撃力アップ。また、本家と同様に構えキャンセルも可能
MU･RO･FU･SHI	イカリを振り回して突進する打撃技。敵にヒットすると動作終了
究極のだだっこ	削除
超絶悶絶きりもみ大旋風	削除
グレート山田アタック（裏）	メイの向いている方向の画面端から山田さんを出すEX専用覚醒必殺技
メイダイナミック	上昇して地面にイカリを突き刺す技。全体攻撃の効果を持つ

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

MAY

必殺 オーバーヘッド・キッス　BC○ FRC×

密着して→↘↓↙←+Ⓚ　判 ―　ダ 40




オーバーヘッドキックの要領で後方の壁に相手を叩きつけるコマンド投げ。投げ判定が出るまで敵の投げに対して無敵時間を持つので、投げ返される心配がないのが心強い。

必殺 MU・RO・FU・SHI　BC○ FRC×

↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 12×3




イカリをハンマー投げのように全身を回転させ、前方へ移動しながら攻撃する。ヒットすると相手を画面端まで吹き飛ばすが、空振りすると目眩を起こして一定時間行動不能になる。

必殺 アクアローリング　BC○ FRC○

↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 10




イカリを抱えて回転しながら前方へ突進する。ガードされると反撃を受けかねないが、フォースロマンキャンセルを使えば隙を大幅に軽減でき、攻めを継続できるのが強みだ。

必殺 山なりアクアローリング　BC○ FRC○

↓↙←+Ⓢ　判 全　ダ 12




アクアローリングと同じくイカリを抱えて、文字通り山を描きながら回転して移動攻撃を仕掛ける。足払いから連続ヒットするので、主に連続技に組み込んでいこう

必殺 拍手で迎えてください～射出　BC× FRC○

←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ後↓↘→+Ⓟ　判 全　ダ 22

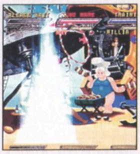




イルカを射出するフープを任意の場所に設置する。NORMAL版と同じく時間によってイルカの数が増加するが、EX版は最大2匹までしか出せなくなっている。

必殺 拍手で迎えてください～転移　BC× FRC○

←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ後↓↙←+Ⓟ　判 全　ダ 22


フープを設置するまでは通常の拍手で迎えてくださいとまったく変わらないが、転移版はコマンド入力と同時にメイもフープのある場所へワープし、イルカと一緒に射出される。



必殺 ミストファイナー RC○ FR○

⬇⬊➡＋Ⓚ(押しっぱなしで構え) 判 全 ダ 32／70



イカリで前方をなぎ払うと同時にハートの形の剣閃で敵を攻撃する。コマンド入力をすると構えのポーズをとり、ボタンを離すことによって攻撃する。連続技に組みこんでいこう。

必殺 構えキャンセル RC× FR×

構え中にⒽ 判 ー ダ ー



ミストファイナーの構え中にⒽボタンを押すことにより、通常状態に戻る特殊な必殺技。通常技からすばやく**ミストファイナー→構えキャンセル**と操作すれば、隙を軽減できる。

覚醒 グレート山田アタック・裏 RC× FR×

⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 110



通常の**グレート山田アタック(⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓢ)**とは異なり、メイの向いている方向の画面端から巨大なクジラを呼び出す。NORMAL版よりも攻撃後の隙が大きく攻撃発生も遅いが、敵の不意を突く攻撃としては十分に役立つ。

覚醒 メイダイナミック RC○ FR×

➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓗ 判 立・屈・空F、立・空F、立・屈・空F ダ 48、48、24×4



イカリを上に構えて大きくジャンプしたあと、落下すると同時にイカリを地面に叩きつけ、その衝撃で敵を攻撃する。無敵時間が長く一度に複数の敵を攻撃できるのが最大の利点。多人数対戦の乱戦時に活用しよう。

EX 基本連続技

1 ダッシュ【立ちⓀ→足払い】→Ⓒ→山なりアクアローリング→ⒻⓇⒸ→ジャンプⒽ→(着地)→ジャンプ【Ⓗ→Ⓢ＋Ⓗ】→ⒿⒸ→【Ⓗ→Ⓢ＋Ⓗ】



山なりアクアローリング(⬇⬋⬅＋Ⓢ)フォースロマンキャンセル後のジャンプⒽは、地面ギリギリまでひき付けて当てよう。

2 オーバーヘッド・キッス→立ちⒽ→Ⓒ→メイダイナミック



オーバーヘッド・キッスを決めたあとは、即座に振り向いて立ちⒽをヒットさせよう。





NORMAL EX

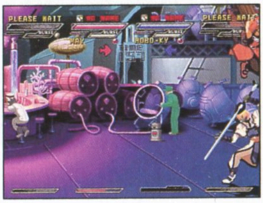
基本戦術

高度のあるハイジャンプを使って自分のペースに

メイのハイジャンプは他のキャラに比べて高いので、空中ダッシュとセットで使えば安全なポジションに逃げられる。危険を感じた際にテンションゲージがない場合は、迷わずハイジャンプで移動して、**拍手で迎えてください(←↙↓↘→＋ⓅorⓀorⓈorⒽ)**で鉄壁の守りを築こう。



基本は画面端を陣取り、**Ⓟ拍手で迎えてください**を設置して自らを守りつつ、敵の攻撃にうまく対処していこう。



ハイジャンプから画面端を奪取する場合は、空中ダッシュからの↓＋Ⓗが攻撃判定が広くオススメ。

NORMAL EX

グレート山田アタックを使え!

グレート山田アタック(↓↘→↓↘→＋Ⓢ)は、"自分の後方の画面端からクジラを呼び出す"という性質がある。振り向きボタンを活用すれば、自在にクジラの出現位置を変えることができるのだ。攻撃発生が早いので、奇襲にはもってこいの攻撃だぞ。





画面端を背負っている状況でも振り向きボタンを活用すれば、**グレート山田アタック**の攻撃方向を自在に操れる。

NORMAL EX

ライン移動攻撃を活用する

ライン移動攻撃は、必殺技キャンセルがかけられないため一見使いづらいが、ジャンプ準備モーションキャンセル(P138参照)を行うことにより、必殺技を出すことが可能になる。ノーマルヒットでもよろけを誘発する優れた技なので、ドンドン使っていこう。



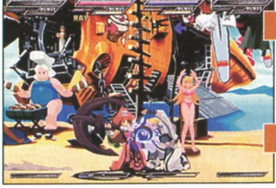


ライン移動がヒットしたら、上要素を入力してから必殺技コマンドを入力。そうすると、すぐさま必殺技が出せる。

NORMAL EX

打撃と投げの2択攻撃を迫れ!

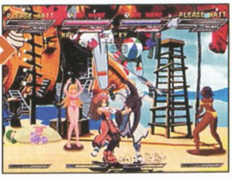
コマンド投げの**オーバーヘッド・キッス(密着して→↘↓↙←＋Ⓚ)**は、相手の投げに対する無敵時間がありガードを崩す手段として非常に優れている。同じく投げ無敵時間を持つ立ちⓀと合わせて使えば、投げ返しの心配なしで打撃と投げの2択攻撃が迫れるのだ。NORMAL版の場合は、ダウンを奪ったあとに**Ⓗ拍手で迎えてください(←↙↓↘→＋Ⓗ)**を重ね、ダッシュしゃがみⓅから立ちⓀと**オーバーヘッド・キッス**でガードを揺さぶるといいだろう。



拍手で迎えてください以外にも、しゃがみⓅをガードさせる機会は多い。体力を奪うチャンスなので狙っていこう。



立ちⓀはしゃがみⓅから連続ガードにならないように。



投げ間合いが広いので、少し離れていても大丈夫。

MAY メイ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	備考
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	20	0	22	1	CJR	出始め～持続足元無敵あり＆投げ無敵あり
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	30	0	32	1	CJR	–
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	33	0	22	1	CJR	–
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	50〈40〉	0	32	1	CR	持続時足元無敵、カウンターヒット時よろけ効果
共通	ダストアタック		立・空F	4	22	0	32	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	14	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR	–
共通	しゃがみⒽ		屈・空F	5	44	0	32	1	CR	ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時引き戻し効果
共通	足払い		屈・空F	4	30	0	32	1	CR	ヒット時ダウン効果、〈E〉強制基底ダメージ補正85%
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	14	0	12	1	CR	–
共通	ジャンプⓀ		立・空	2	24	0	22	1	CR	–
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	30	0	22	1	CJR	–
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	40〈35〉	0	22	1	CR	受け身不能時間が長い
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	4	38〈45〉	0	32	1	CJR	ヒット時浮かせ効果、1.75倍
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	4	44	0	32	1	CR	出始め上半身無敵、持続ひざ上無敵、気絶値3倍
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	70	0	32	1	CR	–
共通	通常投げ		–	–	55	80	0	–	–	基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	33	0	22	1	R	基底ダメージ補正60%、カウンターヒット時よろけ効果
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	33	0	22	1	R	基底ダメージ補正60%、カウンターヒット時よろけ効果
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	20	0	22	1	CJR	出始め上半身無敵
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	44	0	32	1	CJR	–
共通	特殊技①	↘+Ⓚ	屈・空F	2	24	0	22	1	RF	持続中足元以外無敵、ヒット時ダウン効果
共通	特殊技②	空中で↓+Ⓗ	立・空	3	34	0	22	1	CR	–
NORMAL	イルカさん・横	←溜め→+ⓈorⒽ	全	3	50	30	40	1	F	出始め～移動中空中判定
NORMAL	イルカさん・縦	↓溜め↑+ⓈorⒽ	全	3	50	30	40	1	F	強制基底ダメージ補正80%
NORMAL	レスティブローリング	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	30	30	1	R	ヒット時浮かせ効果
NORMAL	空中レスティブローリング	空中で→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	30	30	1	R	ヒット時浮かせ効果
NORMAL	方向転換	→↓↘+Ⓢ中に方向キー+Ⓢ	立・屈・空F	3	20	10	25	1	R	ヒット時浮かせ効果
NORMAL	拍手で迎えてください	←↙↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ	立・屈・空F 全	3 3	20 22	50 0	0 10	1 1or2or3or6	RF –	設置時出始めひざ上無敵
共通	オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←+Ⓚ	–	5	40	120	60	–	R	出始め投げ無敵、ヒット時壁バウンド効果、強制基底ダメージ補正60%、ガードバランス減少1
NORMAL	究極のだだっこ	→↘↓↙←+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	5 5	25 20	0 0	0 0	1 8	R R	出始め～持続打撃無敵、9段目ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少3
NORMAL	超絶閃絶きりもみ大旋風	→↘↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	18	0	0	10	R	出始め～持続無敵、ガードバランス減少3
NORMAL	デラックス五所川原ボンバー	→↘↓↙←+Ⓢ中にⓅ	立・屈・空F	4	48	0	0	1	R	–
共通	グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	5	110	0	0	1	-	出始め打撃無敵あり、ヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少16
EX	アクアローリング	↓↘→+Ⓢ	全	3、2	10	30	30	3	RF	1段目のみ攻撃レベル3、強制基底ダメージ補正90%、最大3ヒット
EX	山なりアクアローリング	↓↙←+Ⓢ	全	3、2	12	30	30	3	RF	1段目のみ攻撃レベル3、強制基底ダメージ補正80%、最大3ヒット
EX	拍手で迎えてください	←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ	–	–	–	50	0	–	F	–
EX	拍手で迎えてください（ダウン中）	ダウン中にⓅ	–	–	–	50	0	–	–	ダウン時間が延びる
EX	射出	←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ後↓↘→+Ⓟ	全	3	22	0	10	1or2	–	–
EX	転移	←↙↓↘→or→↘↓↙←+Ⓟ後↓↙←+Ⓟ	全	3	22	0	10	1or2	–	転移中無敵
EX	ミストファイナー	↓↘→+Ⓚ（押しっぱなしで構え）	–	–	–	10	0	–	–	–
EX	抜刀（1段階）	構え中にボタン放し	全	3	32	0	40	1	RF	ヒット時浮かし効果
EX	抜刀（2段階）	構え中にボタン放し	全	3	70	0	40	1	RF	ヒット時ダウン効果
EX	構えキャンセル	構え中にⒽ	–	–	–	–	–	–	–	–
EX	MU・RO・FU・SHI	↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	3	12	0	0	1	–	出始め～回転中下段無敵、12回転以上で目を回す、最大22回転
EX	追加入力（左右移動）	↓↘→+Ⓗ中に←or→	–	–	–	–	–	–	–	–
EX	メイダイナミック〈E〉	→↘↓↙←+Ⓗ	立・屈・空F 立・空F 立・屈・空F	4 5 5	48 48 24	0 0 0	60 60 10	1 1 4	R – –	出始め無敵、ヒット時浮かせ効果、全体ヒット
EX	グレート山田アタック（裏）〈E〉	↓↙←↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	110	0	0	1	–	出始め打撃無敵あり、ヒット時壁バウンド効果＆引き戻し効果、ガードバランス減少16



攻略ガイド

俺のロボカイⅡ メイキングファイル1





中下段、投げから大ダメージ！



番号	技名	備考
1	アクセルボンバー	コマンド:空中で➡⬇↘+Ⓗ
2	タンデムトップ	コマンド:⬇↘➡+ⓈorⒽ
3	龍刃	コマンド:➡⬇↘+Ⓗ
4	血を吸う宇宙	コマンド:密着して➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
5	飛行	コマンド:ジャンプ中にジャンプ入力
6	マットストラグル	コマンド:空中で⬇↘➡+Ⓢ
7	ヴォルカニックヴァイパー	コマンド:➡⬇↘+ⓈorⒽ

コンセプト

血を吸う宇宙や中段の低空マットストラグルなど、ガードを崩したら後述の連続技1で大ダメージを与えられる。ガード崩しと連続技の破壊力を突き詰めた、ロボカイⅡに仕上がっているぞ。



ロボカイⅡの龍刃はしゃがみ喰らいの相手にもヒット。どこからでも大ダメージが与えられるのだ。

基本戦術

ヴォルカニックヴァイパーでダウンを奪い、Ⓗタンデムトップを相手の起き上がりに重ねて、血を吸う宇宙や中下段の2択攻撃でガードを崩す。どの攻撃が当たっても大ダメージを与えられる。



起き上がりにⒽタンデムトップを重ねて、立ちⓀor低空マットストラグルで2択でガードを崩そう。

ROBOKYⅡ 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→Ⓒ→龍刃→ⓇⒸ→ジャンプⓈ→Ⓒ→アクセルボンバー→(着地)Ⓗヴォルカニックヴァイパー



龍刃はヒットした瞬間にロマンキャンセルをかけ、すぐにジャンプⓈを出す。遅れると着地してアクセルボンバーが出せない。

2 (相手画面端)Ⓗタンデムトップ設置→しゃがみⓀ→(Ⓗタンデムトップヒット)→【立ちⓅ→近距離立ちⓈ】→ⒿⒸ→アクセルボンバー→立ちⓀ→近距離立ちⓈ→ⒿⒸ→アクセルボンバー→Ⓗヴォルカニックヴァイパー



アクセルボンバーをつなげるコツは、近距離立ちⓈがヒットした瞬間に↗を入れ、ジャンプした瞬間に➡⬇↘+Ⓗと入力。



MILLIA RAGE
ミリア=レイジ



命脈絶つは金色の刃

ザトー=ONE率いる暗殺者集団から抜け出した少女。さまざまな移動手段とハイスピードな攻撃で敵を翻弄することを身上とする。

身長：169cm
血液型：B型
体重：48kg
出身：アサシン（ロシア）
誕生日：孤児のため不明
趣味：猫を追い掛け回すこと
大切なもの：貞操
嫌いなもの：ザトー、抜け毛

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

MILLIA RAGE

立ち(P)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	18

C○ JC○

打点は高いが正面に強い攻撃判定を持つので、遠めの対空迎撃に役立つ。

→+(P)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	22×2

C○ JC×

上半身無敵なので対空に使えるほか、カウンターヒットでよろけを誘発する。

しゃがみ(K)　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	8

C○ JC×

発生が早い下段技で、基底ダメージ補正はかかるが連続技の起点に使える。

立ち(K)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立／屈	12

C○ JC○

→+(K)へのガトリングを持つ唯一の通常技。連係の起点に使っていくといいぞ。

→+(K)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空F	25

C○ JC×

中段技なのでガード崩しに使えるほか、足元が無敵という特徴もある。

遠距離立ち(S)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C○ JC×

リーチが長さを活かしてけん制技に使う。攻撃後の硬直が小さいので使いやすい。

しゃがみ(S)　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	26

C○ JC○

基底ダメージ補正の掛からない下段攻撃なので、連続技の始動に活用していこう。

しゃがみ(H)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	40

C○ JC○

地上の相手にヒットさせても浮かせられるので、対空や連続技のつなぎに。

ジャンプ(P)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	10

C○ JC×

前方に強い攻撃判定を持つ技で、空対空として使うと非常に効果的だ。

ジャンプ(S)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	26

C○ JC×

下方向への鋭い攻撃判定を活かして、主に跳び込みに使っていこう。

ジャンプ(H)　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	22×3

C○ JC×

ヒットさせた相手を叩き落す効果を持つ3ヒット技で、連続技の締めに用いる。

足払い　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	26

C○ JC×

リーチの長い下段技で、中間距離でのけん制やガード崩しに役立つ優れものだ。

ガトリングコンビネーション

地上攻撃

- 立ち(P) ↔ しゃがみ(P)
- 立ち(P)、しゃがみ(P) → 立ち(K)(下)、しゃがみ(K)(下)
- 立ち(K)(下)、しゃがみ(K)(下) → →+(P)、近立ち(S)、遠立ち(S)、しゃがみ(S)(下)
- →+(P) ↔ 近立ち(S)
- 近立ち(S) → 遠立ち(S) → しゃがみ(S)(下)
- →+(P)、近立ち(S)、遠立ち(S)、しゃがみ(S)(下) → 立ち(H)、→+(K)、しゃがみ(H)、→+(H)
- →(K) →+(H)以外の技 → ダストアタック(中)、足払い(下)

ジャンプ攻撃

- (P) ↔ (S)
- (P) ↔ (K)
- (P) → (H)
- (S) → (K)
- (S) → (H)
- (K) → (H)
- (K)、(S) → (S)+(H)

□＝ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP



MILLIA RAGE

必殺 Ⓢタンデムトップ　RC× FR×

↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 40




ミリアの周囲に緑の光輪を発生させる必殺技で、主に連続技の締めやつなぎに利用する。前後に攻撃判定を発生させるため、GGBOOSTモードでザコに囲まれたときに役立つ。

必殺 Ⓗタンデムトップ　RC× FR○

↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 50




周囲に緑の光輪を発生させる点ではⓈ版と同じだが、攻撃判定が発生するのがかなり遅い。主に敵からダウンを奪った際に用い、起き上がり攻めの起点に使っていこう。

必殺 シークレットガーデン　RC× FR×

↓↙←+Ⓗ後、方向キー+Ⓗで方向転換(複数入力可)　判 全　ダ 30×5





大きく腕を広げて操作可能な光球を作り出す。腕を広げている間に方向キー＋Ⓗボタンで、最大4回まで光球の動く方向を決定できる。発生が極端に遅いので、安全な状況で使おう。

必殺 サイレントフォース　RC× FR×

空中で↓↙←+Ⓢ　判 全　ダ 20





空中から斜め下方45度にナイフと化した髪を飛ばす。一度使うと地面に突き刺さり、拾うまで再び使用できない。敵の対空迎撃を潰したり、空中からの攻めの起点として役立つ。

覚醒 エメラルドレイン　RC× FR×

↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 36×3





光輪を前方に３つ飛ばす。無敵時間はないので割り込みには使えないが、発生が早く連続技に組みこみやすい。なお、光輪を出す直前に任意のボタンを押すと、輪の高さを調節できる。

覚醒 ウィンガー　RC○ FR○

↓↙←↙↓↘→+Ⓗ　判 立／屈／空F→立／空F　ダ 40、25×4、80





髪で翼を作り出して一度上空までジャンプし、一瞬停滞してから斜め下方へ滑空する覚醒必殺技。前後に攻撃判定があり、無敵時間を持つうえに一度に複数の敵を攻撃できる性質を持つ。

NORMAL 基本連続技

1 足払い→Ⓒ→エメラルドレイン→ダッシュしゃがみⒽ→ⒽⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓗ】






エメラルドレイン(↓↘→↓↘→+Ⓢ)の高度をⒽⓈⓈの順番で調節するのがポイント。ダッシュからしゃがみⒽで追撃しよう。

2 【しゃがみⓈ→しゃがみⒽ】→ⒽⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ→Ⓗ(2HIT)】→Ⓒ→バッドムーン

3 【しゃがみⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ⒽⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓗ】





EX キャラクター解説



NORMALからの一番大きな変更点は、足払いへつながるガトリングルートが大幅に増えたこと。**シークレットガーデン**の性能が向上したほか、専用技の**プリティメイズ(⬇↘➡+ⓈorⒽ)**は**タンデムトップ**に比べると使いづらいが、その分フォースロマンキャンセルを使った行動の幅が広がっている。

EXの主な変更点

項目	変更点
➡+Ⓚ	基底ダメージ補正60%
しゃがみⓈ	基底ダメージ補正90%
ジャンプⒽ	ガトリングルート追加。ジャンプⓀから出せる
足払い	ガトリングルート追加。近距離、遠距離立ちⓈしゃがみⓈ、➡+Ⓟからも出せる
ラストシェイカー	Ⓢ連打のコマンド削除
プリティメイズ	タンデムトップから変更された技。基本的な性能はタンデムトップと同じで、こちらはジャンプしつつ輪を出す。空中でも使用可能。Ⓗ版のみフォースロマンキャンセル可能
シークレットガーデン	基本的な性能はNORMALと同じだが、後ろに跳び上がりながら球体を出す。空中でも使用可能
ウィンガー（上昇）	NORMALのものと同性能だが、上昇部分で動作終了。
"ウィンガー（降下）（追加入力）"	ウィンガー（上昇）の追加入力で出せる覚醒必殺技。テンションゲージを50%消費する。こちらの性能もNORMALのものと同じだが、攻撃力は高い
ウィンガー（降下）	空中から単発で出せるウィンガー。性能は上記と同じだが攻撃力は半分

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP



MILLIA RAGE

必殺 Ⓢプリティメイズ　RC× FR×

⬇↘➡+Ⓢ　判 全　ダ 40




飛び跳ねながらNORMAL版の**タンデムトップ**のような光輪を繰り出す。前後に攻撃判定を持ち、そのうえ発生が早く連続技に組み込みやすい必殺技だ。なお、空中でも出すことも可能。

必殺 Ⓗプリティメイズ　RC× FR○

⬇↘➡+Ⓗ　判 全　ダ 50




モーションこそⓈ版の同名の技と同じだが、光輪の発生スピードが遅い。攻撃後の硬直が長く攻めの起点として使う場合は、フォースロマンキャンセルを活用していこう。

必殺 アイアンセイバー　RC○ FR○

⬇↙⬅+Ⓟ　判 屈・空F　ダ 22




髪で作った巨大な剣に乗り、前方へ滑りながら突進攻撃を仕掛ける。発生が遅く密着状態の立ちⒽからしか連続技に組み込めないが、下段技なので遠距離からの奇襲に最適だ。

必殺 ラストシェイカー　RC○ FR×

⬇↙⬅+Ⓢ　判 全　ダ 18×n




髪を針のように鋭く変化させ、前方を何度も突き刺す。NORMAL版はⓈボタン連打でも出せたが、EX版はコマンドが1つに統一されている。主に足払いからの連続技に組み込んでいこう。

必殺 前転　RC× FR×

⬇↙⬅+Ⓚ　判 ー　ダ ー




体を抱え込みながら前方へ転がる、攻撃判定を持たない移動必殺技。移動中の姿勢が極端に低いので、打点の高い攻撃はほとんどかわすことができる。

必殺 高速落下　RC× FR×

空中で⬇↘➡+Ⓚ　判 ー　ダ ー




空中から斜め下方45度へ落下する移動技。素早く移動するので相手に補足されにくいが、EX版はフォースロマンキャンセル不可なのが難点(NORMAL版は着地にFRCがかけられる)。

必殺 シークレットガーデン(空中可)　RC× FR×

↓↙←+Ⓗ後、方向キー+Ⓗで方向転換(複数入力可)

判 全　ダ 30×5



NORMAL版の必殺技とはモーションが異なり、空中で反転しながら操作可能な光球を作り出す。操作方法は変化なく、反転中に任意の方向キー+Ⓗボタンで自在に光球の動く方向を操ることが可能だ。空中でも使えるようになり、使用するチャンスが増えたぞ。

覚醒 ウィンガー・上昇　RC○ FR×

↓↙←↙↓↘→+Ⓗ

判 立・屈・空F　ダ 50、20×4



NORMAL版**ウインガー**の上昇部分のみを出す覚醒必殺技。長い無敵時間と一度に複数の敵を攻撃できる性質を持つので、リバーサルや切り替えしに重宝する。なお、上昇後にテンションゲージを50%を使って**ウィンガー・下降(→↘↓↙←+Ⓗ)**へ派生可能。

覚醒 空中ウィンガー　RC○ FR×

空中で↓↙←↙↓↘→+Ⓗ

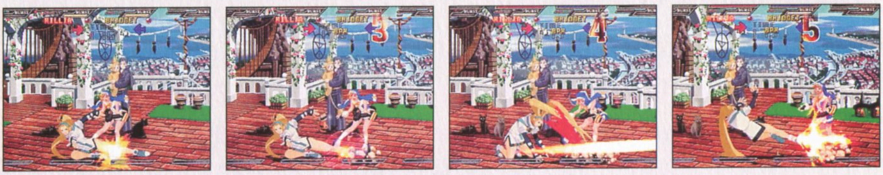
判 立・空F　ダ 100



髪で翼を作り、斜め下方へ滑空する突進技。ヒットした相手は長い間ダウン復帰できないので、当たり方によっては追撃が決められる。無敵時間と一度に複数の相手を攻撃できる特徴をあわせ持つので、混戦状態の場所へ突撃を仕掛けたいときに使うのが効果的。

EX 基本連続技

1 【しゃがみⓀ×n→しゃがみⓈ→足払い】



しゃがみⓈから足払いが出るようになったEX版専用の連続技。ダメージは低いものの、ダウンを奪えるのはうれしい。

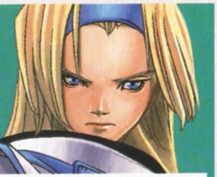
2 【しゃがみⓈ→しゃがみⒽ】→ⒿⒸ→空中ウィンガー→しゃがみⒽ→ⒽⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓗ】



しゃがみⒽ→**空中ウインガー(空中で↓↙←↙↓↘→+Ⓗ)**が難しく、ジャンプした瞬間に**ウインガー**を出す必要がある。



NORMAL EX 基本戦術

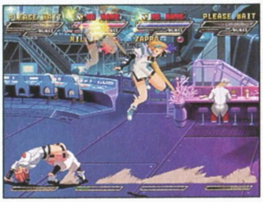


空中ダッシュ2回を使って逃げ回れ

ミリアは空中ダッシュが2回できるという特徴があるので、これを活用しない手はない。移動スピードも突出しているので、ハイジャンプから空中ダッシュを繰り返しているだけで敵にとってはやっかいなはずだ。防御力が極端に低いので、逃げ続けるのもまた1つの闘い方と心得よう。



ハイジャンプからの空中ダッシュで敵に捕まりづらい立ち回りを組み立てる。ネガティブペナルティは気にしない。



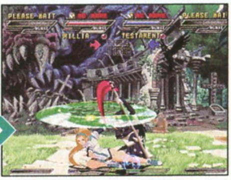
ハイジャンプからの空中ダッシュを2回使い切っても、さらに**高速落下**で移動方向を変えられる。

NORMAL Ⓗタンデムトップを使った連係

Ⓗタンデムトップ(↓↘→+Ⓗ)は、技の出が遅く一見使いづらいが、ガードを崩す手段に組みこむと効果を発揮する。まず、ダウンを奪ったら、ダッシュから**Ⓗタンデムトップ**を出し、豊富な下段技と中段技で2択攻撃を仕掛けよう。どちらかがガードされても、**Ⓗタンデムトップ**を重ねられるので、ダッシュから再び2択攻撃を仕掛けられるぞ。この2択攻撃をフォルトレスディフェンスでしのごうとする相手には、通常投げも混ぜるとより効果が高い。



足払いやジャンプⒽでダウンを奪ったら、ダッシュから**Ⓗタンデムトップ**を起き上がりに重ねる。



下段技をガードされてもまだ攻め続けられる。



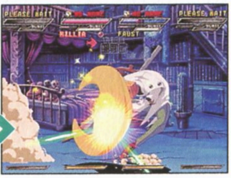
中段技ヒット後は連続技へ持ち込みたいところ。

EX シークレットガーデン(空中可)を使ったガード崩し

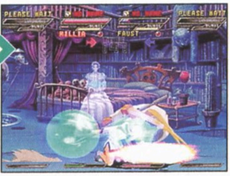
EX版の**シークレットガーデン(↓↙←+Ⓗ後、方向キー+Ⓗ(空中可))**はNORMAL版より発生が早いので、足払いからキャンセルで出すと相手の起き上がりに重ねることができる。その際↘→→←という順番で光球を操作すれば、大幅に有利な状況を作り出せるぞ。光球をガードさせたらダッシュで接近し、しゃがみⓈと→+Ⓚで中下段の2択攻撃を仕掛けよう。テンションゲージが豊富なときは、低空からの**バッドムーン(空中で↓↘→+Ⓟ)**も使おう。



ジャンプⒽをキャンセルして**シークレットガーデン**。↘→→←と操作して、ダッシュで追いかけて2択を仕掛ける。



中段技は→+Ⓢか**バッドムーン**がオススメ。



下段技は補正がかからないしゃがみⓈがいい。



MILLIA RAGE ミリア=レイジ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	18〈10〉	0	12	1	CJR	−
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CJR	−
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	22	0	22	2	CJR	−
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	−
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	30	0	32	2	CR	−
共通	ダストアタック		立・空F	3	12	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	9	0	12	1	CR	基底ダメージ補正85%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	8	0	12	1	CR	基底ダメージ補正75%
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	26	0	22	1	CJR	〈E〉基底ダメージ補正90%
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	4	40〈35〉	0	32	1	CJR	ヒット時浮かせ効果
共通	足払い		屈・空F	3	26	0	22	1	CR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	10	0	12	1	CR	−
共通	ジャンプⓀ		立・空	1	12	0	12	1	CJR	−
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	26〈20〉	0	22	1	CR	−
共通	ジャンプⒽ		立・空	2	22〈18〉	0	22	3	CR	空中ヒット時叩きつけ効果
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		全	3	36〈32〉	0	22	1	CR	地上ヒット時浮かせ効果、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	22	0	22	2	CR	出始め〜持続上半身無敵あり、カウンターヒット時よろけ効果
共通	→+Ⓚ		立・空F	5	25	0	32	1	CR	出始め〜持続ひざ下無敵あり、〈N〉基底ダメージ補正80%、〈E〉基底ダメージ補正60%
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	60〈50〉	0	32	1	CR	地上ヒット時叩きつけダウン効果、カウンターヒット時叩きつけバウンド効果
共通	通常投げ		−	−	55	80	0	−	−	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		−	−	55	80	0	−	−	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空F	3	20	0	22	1	R	出始め〜持続無敵、硬直中投げ無敵あり、ヒット時浮かし効果、基底ダメージ補正40%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	28	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	28	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	22	0	22	1	CJR	ヒット時浮かせ効果、出始め〜持続上半身無敵、基底ダメージ補正80%
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	40	0	32	1	CJR	−
NORMAL	Ⓢタンデムトップ	↓↘→+Ⓢ	全	3	40	25	10	1	−	ヒット時壁バウンド効果
NORMAL	Ⓗタンデムトップ	↓↘→+Ⓗ	全	3	50	25	10	1	F	ヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少12
NORMAL	シークレットガーデン	↓↙←+Ⓗ後、方向キー+Ⓗで方向転換(複数入力可)	全	3	30	60〈0〉	10	4	−	−
共通	ラストシェイカー	Ⓢボタン連打or↓↙←+Ⓢ	全	3	18	30	25	n	R	−
共通	高速落下	空中で↓↘→+Ⓚ	−	−	−	40	0	−	−	−
共通	前転	↓↙←+Ⓚ	−	−	−	40	0	−	−	移動中足元以外無敵
共通	バッドムーン	空中で↓↘→+Ⓟ	立・空	3	24	30	15	4	RF	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正80%
共通	アイアンセイバー	↓↙←+Ⓟ	屈・空F	3	36〈22〉	40	40	1	RF	地上ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正90%
共通	サイレントフォース	空中で↓↙←+Ⓢ	全	2	20	30	20	1	−	カウンターヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正80%、ガードバランス減少10
NORMAL	ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・空F	5 5 5	40 25 80	0 0 0	0 0 0	1 4 1	R R R	出始め〜1段目無敵、1〜5段目ヒット時浮かせ効果、6段目ヒット時壁バウンド効果
共通	エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+Ⓢ	全	3	36	0	0	3	−	出始め無敵、ヒット時壁バウンド効果
EX	Ⓢプリティメイズ	↓↘→+Ⓢ	全	3	40	0	10	1	−	ヒット時壁バウンド効果
EX	Ⓗプリティメイズ	↓↘→+Ⓗ	全	3	50	0	10	1	F	ヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少12
EX	Ⓢ空中プリティメイズ	空中で↓↘→+Ⓢ	全	3	40	0	10	1	F	ヒット時壁バウンド効果
EX	Ⓗ空中プリティメイズ	空中で↓↘→+Ⓗ	全	3	50	0	10	1	F	ヒット時壁バウンド効果
EX	シークレットガーデン(空中可)	↓↙←+Ⓗ後、方向キー+Ⓗで方向転換(複数入力可)	全	3	30	0	10	4	−	−
EX	ウィンガー(上昇)	↓↙←↙↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	5 5	50 20	0 0	0 0	1 4	R R	出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果
EX	ウィンガー(降下)	↓↙←↙↓↘→+Ⓗ中に→↘↓↙←+Ⓗ	立・空F	5	200	0	0	1	−	出始め〜1段目無敵、ヒット時壁バウンド効果
EX	空中ウィンガー	空中で↓↙←↙↓↘→+Ⓗ	立・空F	5	100	0	0	1	R	出始め〜1段目無敵、ヒット時壁バウンド効果

攻略ガイド

初心者脱出への道 1

ここでは、対戦の結果を十分に左右する知識を紹介しよう。覚えればすぐに役立つので、熟読せよ!!

振り向く技に要注意

キャラクターの攻撃が決まったあとは、事前の向きに関係なく、攻撃した側と攻撃を喰らった側が、それぞれ向き合った状態になるのが基本。ただし、なかにはどちらかの向きが逆向きになる技も存在する。右の表を覚えて、攻撃後のガード方向に惑わされないようにしよう。



表の中でも特に注意したいのが、攻撃を受けた側が逆向きになる技。確実に覚えよう。



[振]を押さずに起き上がりを攻められると、ガード方向が逆になる場合も!!

攻撃を仕掛けたあと、相手の逆を向く技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ポチョムキン、アクセル、テスタメント、ザッパ、ブリジット、アバ
空中投げ	メイ、ファウスト、梅喧、ジョニー、アクセル、闇慈、イノ、ザッパ、ブリジット
オーバーヘッドキッス	メイ、ロボカイⅡ
幻朧斬	チップ
天放石	アクセル

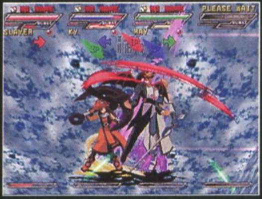
※画面端近くで投げたときのみ

攻撃を受けたあと、相手の逆を向く技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ミリア、ポチョムキン、テスタメント、ザッパ
空中投げ	カイ、メイ、チップ、アクセル、闇慈、ロボカイ(Ⅱ)、ボスカイ
オーバーヘッドキッス	メイ、ロボカイⅡ
ポチョムキンバスター	ポチョムキン、ロボカイⅡ
ヘブンリーポチョムキンバスター	ポチョムキン
刺激的絶命拳	ファウスト
陰	闇慈、ロボカイⅡ

全体攻撃について

打撃技は攻撃範囲内の最も近い敵にのみ当たる、というのが基本。だが、一部の必殺技と覚醒必殺技、デッドアングルアタックとサイクバーストは、攻撃範囲内にいる敵全員に対してヒットするものもある。詳しくは右表と下表を参照にしてほしい。これらの技が活躍するのは、多人数対戦の乱戦時。特に覚醒必殺技で敵全員を巻き込めば、勝利へ大きく前進できるぞ。



攻撃発生まで無敵で、左右に攻撃判定がある覚醒必殺技であれば、乱戦を抜け出しつつ、多くの敵に大ダメージを与えられる。

複数の敵に当たる必殺技

キャラ	必殺技
ソル	強化型ガンフレイム、強化版ヴォルカニックヴァイパー、強化版バンディットリヴォルバー
ファウスト	前からいきますよ、後ろからいきますよ、何が出るかな?(爆弾)
ジョニー	Lv2ミストファイナー
テスタメント	強化版HITOMI
ボスソル	ガンフレイム、ヴォルカニックヴァイパー、バンディットリヴォルバー、グランドヴァイパー、ライオットスタンプ

複数の敵に当たらない覚醒必殺技

キャラ	必殺技
ソル	ぶっきらぼうに殴る、サーベイジファング
カイ	セイクリッドエッジ
メイ	各種グレート山田アタック
ミリア	エメラルドレイン
エディ	メガリスヘッド~プログラム(頭突き以外)
ポチョムキン	ヘブンリーポチョムキンバスター
チップ	万鬼滅砕(EXのみ)、破翼落鳳
ファウスト	刺激的絶命拳
梅喧	殺陣瞬幕
ジョニー	「それが俺の名だ」、雲張の居合
闇慈	無形~陰
ヴェノム	レッドヘイル、ダークエンジェル
テスタメント	ナイトメアサーキュラー
ディズィー	ネクロ怒った場合
ブリジット	俺とキルマシーン、メンテナンス中の喜劇
ロボカイ	駄目な奴は何をやっても駄目、各種カイ心の一撃、トルニトロトルエン偏執
ロボカイⅡ	駄目な奴は何をやっても駄目、各種カイ心の一撃
アバ	証拠・隠匿
ボスソル	サーベイジファング、ドラグーンリヴォルヴァー
ボスカイ	ライド・ザ・ライトニング、セイクリッドエッジ、ライド・ザ・ライトニング(リバース)
レオパルドン	キラーノートLv3

EDDIE
エディ

闇の底からの侵食

ミリア、ヴェノムが所属していた暗殺集団の元首領のなれの果て。本体と分身であるエディとの2体同時攻撃が強力なテクニカルなキャラだ。

身長：181cm
血液型：A型
体重：68kg
出身：アサシン(スペイン)
誕生日：1月28日
趣味：花言葉を言い当てる
大切なもの：プライド
嫌いなもの：女

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技 ピックアップ PICK UP

EDDIE

飛行　RC× FR×



判定	―
ダメージ	―
C	―
JC	―

通常キャラの2段ジャンプと同じ操作で、飛行状態となり自由に飛びまわれる。

立ちP　RC○ FR×



判定	立・屈・空F
ダメージ	9
C	○
JC	○

リーチが長く、ジャンプキャンセルが可能なので空中連続技のつなぎに使える。

しゃがみP　RC○ FR×



判定	立・屈・空F
ダメージ	8
C	○
JC	×

攻撃判定が非常に強いので、相手の攻撃を潰す性能に長けている通常技だ。

→+P　RC○ FR×



判定	立・屈・空F
ダメージ	22×2
C	○
JC	○

上半身無敵を持つので対空迎撃に活用できる。また気絶値が高いのも特長。

しゃがみK　RC○ FR×



判定	屈・空F
ダメージ	18
C	○
JC	×

硬直が短く発生が早い下段技。連続技の起点や近距離でのけん制に使おう。

しゃがみS　RC○ FR×



判定	立・屈・空F
ダメージ	24
C	○
JC	×

リーチが長く中間距離で有効。**Hインヴァイトヘル(↓↓+H)**とセットで。

立ちH　RC○ FR×



判定	立・屈・空F
ダメージ	25×3
C	○
JC	×

強い攻撃判定を持つ3ヒット技。カウンターヒットするとよろけを誘発する。

しゃがみH　RC○ FR×



判定	立・屈・空F
ダメージ	50
C	○
JC	×

アッパー攻撃を繰り出す。上方に強い攻撃判定を持つので対空に使える。

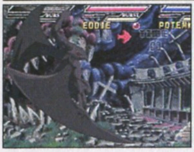
ジャンプK　RC○ FR×



判定	立・空
ダメージ	18
C	○
JC	×

攻撃判定が強く発生が早いので、跳び込み攻撃や空対空に役立つ優れた技だ。

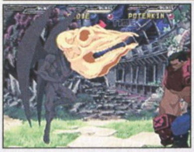
ジャンプS　RC○ FR×



判定	立・空
ダメージ	22
C	○
JC	×

真下に強い攻撃判定を持つジャンプ攻撃で、飛行と合わせて使えば強力。

ジャンプS+H　RC○ FR×



判定	立・空
ダメージ	45
C	○
JC	×

横に強力な攻撃判定を持つ。カウンターヒットでダウン復帰不能状態にできる。

足払い　RC○ FR×



判定	屈・空F
ダメージ	20
C	○
JC	○

姿勢が低く攻撃判定が強いので、相手の攻撃に打ち勝ちやすいのが利点。

ガトリングコンビネーション

地上攻撃

- 立ちP ↔ しゃがみP
- 立ちP、しゃがみP → 立ちK(下)、しゃがみK(下)
- 立ちK(下)、しゃがみK(下) → →+P、近立ちS、遠立ちS、しゃがみS(下)
- →+P ↔ 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS(下)
- →+P、近立ちS、遠立ちS、しゃがみS(下) → 立ちHS、→+K、しゃがみH、→+H
- →K →+H以外の技 → ダストアタック(中)、足払い(下)

ジャンプ攻撃

- P ↔ S
- P ↔ K
- P → H
- S → K
- S → H
- K → H
- K、S → S+H

(赤枠) =ジャンプキャンセル可能：立ちP、立ちK(下)、近立ちS、→+H、足払い(下)、ジャンプP、ジャンプS

NORMAL 必殺技ピックアップ PICK UP EDDIE

必殺 インヴァイトヘル RC× FRC○

↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ　判 屈・空F　ダ 40



Ⓟで背中側近く、Ⓚで背中側遠く、Ⓢで正面近く、Ⓗで正面遠くに地面からドリルを発生させる必殺技。状況によってボタンを使い分けて、けん制技として活用していこう。

必殺 ドランカーシェイド RC○ FRC○

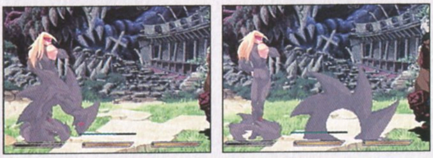
↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 30



飛び道具を跳ね返す特殊な性質を持つ壁を、自身の正面に張る特殊な必殺技。攻撃判定もあるので、フォースロマンキャンセルを活用すれば足払い始動の連続技のつなぎとして使える。

必殺 移動攻撃 RC× FRC×

エディ召還中にⓀ離す　判 立・屈・空　ダ 20×4



分身を車輪の形に変形させ、前方に転がしながら攻撃する。本体の攻撃と組み合わせたラッシュに加えると、敵のガードバランスを上昇させつつ体力を削り取ることが可能だ。

必殺 対空攻撃 RC× FRC×

エディ召還中にⓈ離す　判 立・屈・空F　ダ 50



分身を腕の形に変形させ、上空へ向かって掌を伸ばす。攻撃範囲が広く、その名のとおり対空迎撃に活用できる。ヒット時にハイジャンプⓈ+Ⓗで追撃すれば、ダメージも申し分ない。

覚醒 アモルファス RC× FRC×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 82×2



画面が暗転したあと、両腕を振り上げると同時に地面から巨大な獣を出現させる覚醒必殺技。攻撃範囲が広いうえに無敵時間を持ち、さらに一度に複数の敵を攻撃できる便利な技だ。

覚醒 イグゼキューター RC○ FRC×

空中で↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 立・屈・空　ダ 16×30



自身を剣に変形させ、前方へ大きく突進しながら攻撃を仕掛ける。どの場所にいても端まで到達するため、画面端に遠い場所でヒットさせた方がダメージ、ヒット数ともに多くなる。

NORMAL 基本連続技

1 足払い→Ⓒ→アモルファスorドランカーシェイド→ⒻⓇⒸ→ジャンプ【Ⓚ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】



足払いにガトリングをつないだときの連続技。近距離で足払いを当てないと**ドランカーシェイド(↓↙←+Ⓢ)**が空振りする。

2 (相手画面端)ダムドファング→【しゃがみⓀ→→+Ⓗ】

3 (空中の相手に)→+Ⓟ→ⒽⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】→Ⓒ→イグゼキューター

EX キャラクター解説

EX版は**インヴァイトヘル・空中(空中で↓↓+ⓈorⒽ)**や**転移(エディ召還中に↓↙←+Ⓟ)**が追加されたことにより、NORMAL版より遠距離を攻撃する手段が増えた。その代わり、ジャンプⒽからジャンプⓈ+Ⓗへのガトリングルートが消失。空中連続技によるダメージが大幅に減少しているのがネックだ。

EXの主な変更点

項目	変更点
立ちⓅ	攻撃発生が遅くなっている
立ちⓀ	基底ダメージ補正80%
立ちⒽ	ガードバランス減少値8.6
→+Ⓟ	基底ダメージ85%
しゃがみⓅ	攻撃発生が遅くなっている
しゃがみⓈ	リーチが短くなっている
ジャンプⒽ	ジャンプⓈ+Ⓗへのガトリングルート削除
ダムドファング	攻撃発生が遅くなっている
空中インヴァイトヘル	EX専用必殺技。立ちガード可能だが前方にインヴァイトヘルを出せる
転移	EX専用必殺技。エディゲージを半分消費して本体と分身の位置を入れ替える。転移中は無敵状態となっている
転移フェイント	EX専用必殺技。基本的な性能は転移と同じで場所は入れ替わらない
メガリスヘッド/プログラム	EX版はコマンド入力後Ⓟ～Ⓢの入力で分身に攻撃指示が可能。これらの動作後にメガリスヘッドへ移行。分身収納時のみ使用可能
ダークセンチネル	EX専用覚醒必殺技で、巨大な怪物に変化して突進する。出始めから無敵時間を持ち、ヒット時は追撃を狙える

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

EDDIE

必殺 ドリルスペシャル　RC× FR×

エディ召還中にⒽ　判 屈・空F、立・屈・空F　ダ 34×3



地面に地雷を設置し、一定時間経過後に巨大なドリルが発生。3ヒット技で攻撃範囲が広く、1段目のみ下段判定になっている。敵の起き上がりに設置し、攻めの起点に使っていこう。

必殺 ダムドファング　RC× FR×

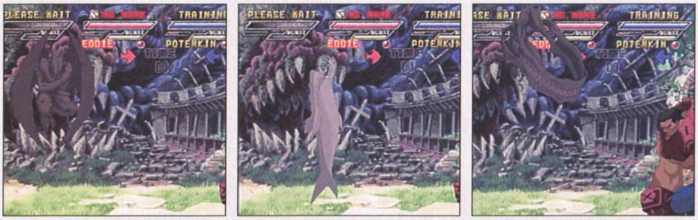
密着して→↓↘+Ⓢ　判 ー　ダ 92



コマンド投げで、相手を投げることに成功すると影の球体で包み込み手刀で攻撃を加える。EX版はNORMAL版より、若干投げ判定が出るタイミングが遅くなっている。

必殺 シャドウギャラリー　RC○、○ FR×、○

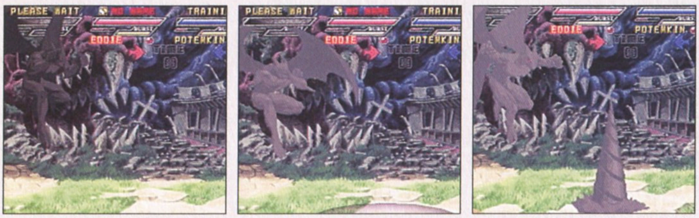
空中で←↙↓↘→+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 25、50



空中から瞬時にワープして地面の中に入り込み、自身を魚と化しつつ上昇攻撃を放つ。やられ判定が極端に小さくなるため、相手の対空攻撃を潰すのに役立つが、ガードされると反撃は必至。2段目までヒットさせれば、ダウン復帰不能の状態に追いこめる。

必殺 インヴァイトヘル・空中　RC× FR×

空中で ↓↓+ⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 40



空中から地面にドリルを発生させる必殺技で、地上版とは異なり立ちガード可能。空中から味方キャラを援護したり、跳び込み攻撃のタイミングをずらして対空迎撃を潰す手段に使える。ただし、着地後まで行動不能になるので、敵が近くにいるときの使用は避けよう。



必殺 転移
RC× FRC×

エディ召還中に↓↙←+Ⓟ　判 ―　ダ ―



分身召喚中時のみ使える必殺技で、大量に分身ゲージを消費する代わりに本体と分身の位置を一瞬にして入れ替える。本体が消えている間は攻撃を受け付けないという特徴を活用しよう。

必殺 転移フェイント
RC× FRC×

エディ召還中に↓↙←+Ⓚ　判 ―　ダ ―



転移と同じ条件下で使える必殺技で、分身と本体の位置を入れ替えると見せかけるだけのフェイント技。**転移**に対して攻撃を仕掛けようとする相手を欺くときに使うといい。

覚醒 メガリスヘッド・プログラム
RC× FRC×

→↘↓↙←→+Ⓢ

判 立・屈・空F　ダ 44×3



暗転中にⓅ(小攻撃)、Ⓚ(移動攻撃)、Ⓢ(対空攻撃)を3回まで押すことにより、暗転終了後に任意の順番で各攻撃手段1回ずつ分身が攻撃。すべての攻撃を終えたあとにメガリスヘッドが発動する。攻撃発生が早いので連続技に組み込むといい。攻撃後に追撃を決めることも可能だ。

覚醒 ダークセンチネル
RC○ FRC×

→↘↓↙←→+Ⓗ

判 立・屈・空F　ダ 108



エディ自身が巨大な怪物に変化し、ゆっくりと前進する覚醒必殺技。発生が早く無敵時間を持つので、割り込みやリバーサルに活用できるほか、複数の相手をまとめて攻撃できる性能を持つ。ダウン復帰不能状態にさせるので、当たり方によっては追撃もできる。

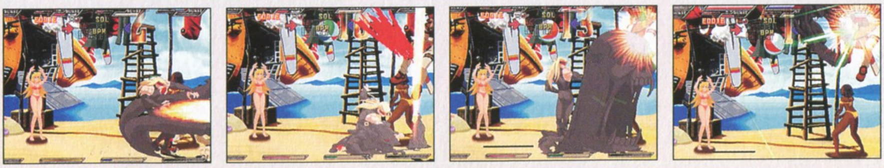
EX 基本連続技

1 【近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→ダークセンチネル→立ちⓅ→ⒽⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】



画面中央で**ダークセンチネル(→↘↓↙←→+Ⓗ)**を当てないと、しゃがみⓅからの空中連続技へ移行できない点に注意。

2 (相手画面端)【近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→メガリスヘッド(Ⓚ→Ⓟ→Ⓢ)→(移動攻撃ヒット)ダッシュ【しゃがみⓀ→しゃがみⒽ】→(小攻撃空振り)→ライン飛ばし攻撃→(対空攻撃ヒット)→ⒿⒸ→シャドウギャラリー(2段目のみヒット)→(頭突きヒット)→ダッシュシャドウギャラリー



相手を画面端に追い詰めたときの連続技。ライン飛ばし攻撃からは素早くジャンプキャンセルにつなげよう。

NORMAL EX 基本戦術



分身とインヴァイトヘルで自らを守れ!

画面端で**エディ召喚(↓↘→+Ⓗ)**を行い、**インヴァイトヘル(↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ)**と分身による**小攻撃(エディ召還中にⓅ)**と**対空攻撃(エディ召還中にⓈ)**を活用して守備を固める。分身ゲージがなくなった場合は、ハイジャンプや飛行を利用してゲージが回復するまで逃げ回ろう。



対空攻撃を常に出しておけば、敵は空中から接近できない。自らを守りつつ**インヴァイトヘル**で攻撃しよう。



移動攻撃(エディ召還中にⓀ)は攻撃範囲が広く便利だが、多人数対戦では分身が破壊されやすく扱いにくい。

NORMAL 分身との同時攻撃でガードを崩す

移動攻撃(エディ召還中にⓀ)をガードさせたら、さまざまなバリエーションの攻めを仕掛けるチャンス。打撃技と**ダムドファング(→↓↘+Ⓢ)**による攻めが基本だが、ジャンプⓀから足払いとジャンプキャンセル飛行からのジャンプⓈで、中下段技の2択を迫ってもいい。さらに**移動攻撃**はフォルトレスディフェンスをされない限り、ガードバランスを大幅に上昇させられる効果があるので、ガードを崩したあとの連続技のダメージを高めることができる。



敵からダウンを奪ったら、**エディ召喚**から**移動攻撃**を起き上がりに重ねよう。そこからダッシュ前ジャンプして……。



ジャンプⓀから着地して足払い。これが下段の選択肢。



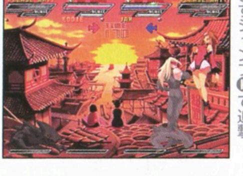
中段の選択肢は**飛行**からのジャンプⓈがオススメ。

NORMAL 転移を活用した攻めを展開する

転移(エディ召還中に↓↙←+Ⓟ)は、分身と自分の位置を瞬時に入れ替える特殊な必殺技。この性質を活かせば、敵を撹乱する攻めを展開することが可能だ。攻撃レベルの高い対空攻撃を当てた状況が最大の狙い目で、ヒットした場合は空中連続技へ、ガードされた場合は2択攻撃を仕掛けられる。また、無敵時間を利用して、危険を感じた場合にとっさに位置を入れ替えるなど、回避手段としても有効。状況に応じて、最良の選択肢を選んでいこう。



対空攻撃を出して**転移**で位置を入れ替える。



対抗攻撃ヒット時はすかさずジャンプⓀで追撃。





対空攻撃がガードされた場合は、**転移**から打撃と投げの2択を仕掛けよう。



EDDIE エディ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル	備考
						技出し	技ヒット			
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	9	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正90%
共通	立ちⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CJR	〈N〉基底ダメージ補正70%、〈E〉基底ダメージ補正80%
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR	–
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	20〈16〉	0	0	4	CR	–
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	25〈20〉	0	32	3	CR〈R〉	〈N〉カウンターヒット時よろけ、3段目キャンセル不可能、〈E〉カウンターヒット時ダウン効果
共通	ダストアタック		立・空F	3	18	0	22	1	R	足元無敵あり、ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	3	18	0	22	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	24〈21〉	0	22	1	CR	–
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	50	0	32	1	CR	ヒット時浮かせ効果
共通	足払い		屈・空F	3〈4〉	20	0	22〈32〉	1	CJR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	13	0	12	1	CR	–
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	18	0	22	1	CJR	–
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	22	0	22	1	CR	–
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	31	0	22	1	CR	–
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	45	0	22	1	CR	ヒット時浮かせ効果
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	22	0	22	2	CJR	出始め～1段目上半身無敵、気絶値3倍、〈E〉強制基底ダメージ補正85%
共通	→+Ⓚ		立・空F	3	30	0	22	1	R	ヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正75%
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	60	0	32	1	R	ヒット時浮かせ効果
共通	通常投げ		–	–	50	80	0	–	–	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空	3	25	0	22	1	R	基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	22	0	22	1	CR	–
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	22	0	22	1	CR	–
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR	出始め上半身無敵、発生直前低姿勢
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	40	0	32	1	CJR	–
共通	ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+Ⓚ（押しっぱなし）	–	–	–	–	–	–	–	潜り中無敵、硬直中被カウンター判定、潜っている間テンションゲージ消費、潜り時間が長いほど出現のスキが増大
共通	飛行	ジャンプ中にジャンプ入力	–	–	–	–	–	–	–	–
共通	ダムドファング	密着して→↓↘+Ⓢ	–	–	92	120	0	–	–	ヒット時ダウン効果、強制基底ダメージ補正40%
共通	ドランカーシェイド	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	30	60	1	RF	カウンターヒット時壁バウンド効果、飛び道具を跳ね返せる
共通	シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F –	4 –	25 50	40 –	30 50	1 1	R RF	1段目浮かせ効果、2段目叩きつけ効果
共通	インヴァイトヘル	↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ	屈・空F	3	40	40	10	1	F	地上ヒット時ダウン効果、KorHのみＦＲＣ可能
共通	エディ召還	↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ	–	–	–	0	0	–	–	–
共通	小攻撃	エディ召還中にⓅ	立・屈・空	2	25	–	10〈–〉	1	–	–
共通	移動攻撃	エディ召還にⓀ	立・屈・空	3	20	–	10〈–〉	3	–	〈E〉ガードバランス減少8
共通	対空攻撃	エディ召還にⓈ	立・屈・空F	5	50	–	10〈–〉	1	–	ヒット時浮かせ効果、〈N〉ガードバランス減少10
共通	中段攻撃	エディ召還にⓈ+Ⓗ	立・空	2	25	–	10	1	–	基底ダメージ補正70%、ガードバランス減少12
共通	ドリルスペシャル	エディ召還にⒽ	屈・空F 立・屈・空	3 3	34 34	– –	10 10	1 2	– –	ヒット時浮かせ効果
NORMAL	アモルファス	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	3	82	0	0	2	–	出始め無敵あり、ヒット時浮かせ効果
NORMAL	メガリスヘッド	エディ召還に→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空	5	44	0	0	3	–	ガードバランス減少1
共通	イグゼキューター	空中で↓↘→↓↘→+Ⓢ	立・屈・空	3	16	0	0	30	R	暗転まで打撃無敵、ガードバランス減少3
EX	転移	エディ召還中に↓↙←+Ⓟ	–	–	–	–	–	–	–	動作中無敵
EX	転移フェイント	エディ召還中に↓↙←+Ⓚ	–	–	–	–	–	–	–	動作中無敵
EX	Ⓢ空中インヴァイトヘル	空中で↓↓+Ⓢ	立・屈・空F	3	40	40	10	1	–	–
EX	Ⓗ空中インヴァイトヘル	空中で↓↓+Ⓗ	立・屈・空F	3	40	40	10	1	–	–
EX	ダークセンチネル	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	3	108	0	0	1	R	出始め無敵、ヒット時壁バウンド効果、強制基底ダメージ補正30%
EX	メガリスヘッド（プログラム）	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空	5	44	0	0	3	–	出始め無敵、ガードバランス減少1

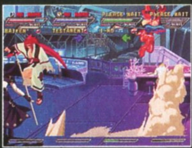
攻略ガイド

初心者脱出への道 2

多人数対戦で特に重要となる画面端での攻防を徹底解説!! 敵に囲まれた際の脱出方法もチェック必須だ。

画面端での攻防

3人以上の対戦において、「敵に囲まれて攻撃される」という状況が最も危険。ガードバランスゲージをすぐに溜められてしまううえ、中下段技の同時攻撃によって簡単にガードを崩されてしまうからだ。そのため、敵に囲まれにくい画面端でいかにして戦うか、ということが重要となってくる。敵から画面端を奪うなら、ジャンプ～振り向き～ジャンプ攻撃という動きで、敵と画面端の間に入るのが基本。もちろん、ダウンを奪ってから敵を跳び越えるのもアリだ。逆に、画面端をキープするには、回り込みを狙ったジャンプへの対空防御が肝心。正面を向いたまま背後の敵を迎撃できる技を右表にまとめてみたので参考にしてほしい。無理をせずにライン移動で逃げるというのも手だ。



敵から画面端を奪う場合は、ジャンプや空中ダッシュから振り向いて……。



ジャンプ攻撃が有効。着地後に技を出して敵を追い払い、画面端を確保しよう。



画面端を維持し続ければ、その分体力を温存できる。敵の回り込みには……。



対空技で迎撃しよう。また、無理せずライン移動などで逃げるのもいい。

画面端を背負い、振り向かないで対空に使える技

キャラ名	対応技
スレイヤー	△しゃがみⓈ、△背後攻撃、△永遠の翼
イノ	×背後攻撃、○限界フォルテッシモ
ザッパ	△背後攻撃、(無)○こんにちは三匹のムカデ（剣）○しゃがみⒽ、△近づくと逝きます、(幽霊)△しゃがみⒽ（犬）△←+Ⓢ+Ⓗ→追加攻撃、(ラオウ)○ラストエドガイ
ブリジット	○→+Ⓟ、○スターシップ
ソル	×→+Ⓟ、×立ちⓀ
カイ	△→+Ⓟ、×Ⓗヴェイパースラスト
メイ	△→+Ⓟ、○グレート山田アタック
ミリア	○→+Ⓟ、○しゃがみⒽ、△ウィンガー
エディ	○背後攻撃、○しゃがみHS、○→+Ⓟ
ポチョムキン	○→+Ⓟ、○しゃがみⒽⓈ
チップ	×→+Ⓗ、△→+Ⓟ
ファウスト	○しゃがみⓀ、△しゃがみⓈ、△立ちⒽ
梅喧	△しゃがみⒽ、○背後攻撃
紗夢	△しゃがみⒽ、△劒楼閣、○懸崩嬢
ジョニー	○→+Ⓟ、×「それが俺の名だ」
アクセル	△→+Ⓟ、×背後攻撃、○天放石・上段
闇慈	×立ちⒽ、○背後攻撃
ヴェノム	×しゃがみⒽ
テスタメント	○背後攻撃
ディズィー	△→+Ⓟ、×背後攻撃、△しゃがみⓈ
ロボカイ(2)	○LV2～3カイ幕ホームラン、×LV1カイ幕ホームラン
アバ	(通常)○しゃがみⓈ、×忌避、○(諸刃)しゃがみⓈ

※技名の前の記号はその技のオススメ度
○＝オススメ　△＝使いやすい　×＝余裕があるときに出す

攻撃を仕掛けた際、自分の振り向き方向が逆になる技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ポチョムキン、アクセル、テスタメント、ザッパ(※1)、ブリジット
空中投げ	メイ、ファウスト、梅喧、ジョニー、アクセル、闇慈、イノ、ザッパ、ブリジット
幻朧斬	チップ
天放石	アクセル

攻撃を受けた際、振り向き方向が逆になる技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ミリア、ポチョムキン、テスタメント、ザッパ(※1)
空中投げ	カイ、メイ、チップ、アクセル、闇慈
オーバーヘッド・キッス(※2)	メイ
ポチョムキンバスター	ポチョムキン、ロボカイⅡ
ヘブンリーポチョムキンバスター	ポチョムキン
刺激的絶命拳	ファウスト

※1　端近くで投げたときのみ※2　端近くで後ろに投げたときのみ

囲まれたときの対処法

敵に囲まれたときに頼りになるのがガードキャンセルライン移動。テンションゲージが足りないときは、固められている最中に方向キーをガード方向に連打、直前ガードでテンションゲージを溜めよう。



敵2人から囲まれてしまったら……。



ガードキャンセルライン移動で逃げろ。

POTEMKIN
ポチョムキン

信念の剛腕

ダッシュができないなど機動力には難があるものの、防御力、攻撃力ともに高い。強力なコマンド投げのポチョムキンバスターが勝負の鍵を握る。

身長：245cm
血液型：O型
体重：656kg
出身：浮遊大国ツェップ
誕生日：10月18日
趣味：絵を描くこと
大切なもの：象が踏んでも割れない筆箱
嫌いなもの：4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆



EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技ピックアップ PICK UP

POTEMKIN

立ちⓀ

RC○ FR×

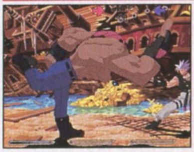


判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	22	○	○

リーチは短いが足元の判定が強い下段技。けん制、連続技の起点に使おう。

遠距離立ちⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	36	○	○

リーチが長く、上方向にも強いので、ジャンプ防止技として役に立つ。

立ちⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	58	○	×

振りは大きいがリーチに優れる。**F.D.B.**(→↘↓↙←+Ⓢ)につなげよう。

しゃがみⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	16	○	×

立ちⓀよりもリーチは長いが、攻撃レベルが低い。足払いにつないで使おう。

しゃがみⒽ

RC○ FR○



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	60	○	×

発生は遅いが、上方向に強く対空に使える。ヒットすれば相手を浮かせられる。

足払い

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	35	×	×

リーチの長さに加え、ダウンが奪えるのが利点。隙も小さいので使いやすい。

ジャンプⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空F	32	○	×

下方向に強いジャンプ攻撃。早めに出して敵の対空技を潰していこう。

ジャンプⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	40	○	×

左右に判定が大きいので、めくりにも使える。ジャンプ攻撃の主力だ。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	45	×	×

入力後に真下に落下するので、対空技を回避するのに使える。当たりも強い。

→+Ⓟ

RC○ FR×

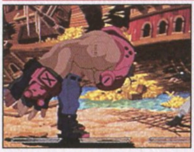


判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	35	×	×

上方向に強く、上半身無敵なので対空技として強力。キャンセルはかけられない。

→+Ⓚ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空F	23	○	○

攻撃前まで上半身無敵の中段技。ヒット時はよろけを誘発できるぞ。

→+Ⓗ

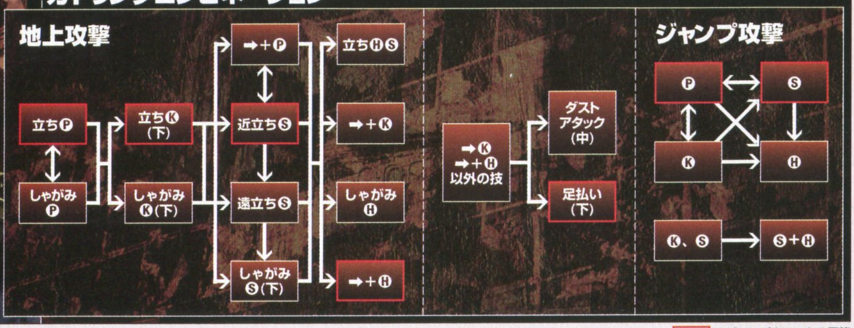
RC○ FR○



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	90	○	×

発生が遅く隙も特大だが、リーチと威力が魅力。必殺技でキャンセルして使おう。

ガトリングコンビネーション

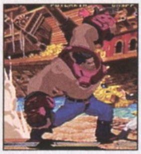


□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP POTEMKIN

必殺 ハンマフォール RC○ FR○

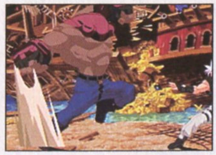
←溜め→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 60


突進して両腕で挟み込む。突進中は相手の攻撃を1発だけ耐えるという性質を持つ。隙が大きいのでフォースロマンキャンセルできると心強い。成功すれば追撃も可能になる。

必殺 ハンマフォールブレーキ RC× FR×

←溜め→+Ⓗ中にⓅ　判 ―　ダ ―




ハンマフォールの突進を途中で止める派生技。移動手段のほか、通常技キャンセルからフェイントで使い、**ポチョムキンバスター(密着して→↘↓↙←→+Ⓟ)**を狙ってもいい。

必殺 ヒートナックル RC○ FR×

→↓↘+Ⓗ　判 ―　ダ 0・15×2・40





斜め上に腕を伸ばして空中の相手を掴む。空中投げなので、空中フォルトレスディフェンスでも防がれることはない。連続技や早めに出して対空技として使っていくといいだろう。

必殺 ヒートエクステンド RC○ FR×

→↓↘+Ⓗ中に→↘↓↙←+Ⓗ　判 ―　ダ 90




ヒートナックル(→↓↘+Ⓗ)からの派生技で、掴んだ相手を爆圧で攻撃する。ダメージが大幅にアップするので、**ヒートナックル**の使用時は必ず派生させよう。

必殺 スライドヘッド RC○ FR×

↓↘→+Ⓢ　判 屈・空F　ダ 40





倒れ込みつつ頭突きを繰り出す。頭突きが当たらなかった場合は、ガード不能攻撃の地震が発生。頭突き、地震ともに敵をダウンさせる時間が長いので、その間に接近しよう。

覚醒 ヘブンリーポチョムキンバスター RC× FR×

↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 ―　ダ 170





斜め上にジャンプして掴みかかる空中投げ。掴むのに失敗しても、頂点付近からジャンプ中の行動が取れるのでリスクは小さい。連続技、先読みの対空技として使うといい。

NORMAL 基本連続技

1 立ちⓀ→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ライン移動→［近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ］→Ⓒ→ヒートナックル〜ヒートエクステンドorヘブンリーポチョムキンバスター






ライン飛ばし攻撃を使った連続技。ライン移動するときは方向キーを前に入れておき、移動後の距離を縮めるのがポイント。

2 ハンマフォール→ⓇⒸ→立ちⒽ→Ⓒ→ヒートナックル〜ヒートエクステンド

3 立ちⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ→足払い

EX キャラクター解説

EX版で注目すべきは、単発で出せるようになった**ガイガンティックブリッド(→↘↓↙←→+Ⓗ)**。この技の変更により、地上連続技のダメージアップが望めるようになった。また、打撃技の**Ⓢヒートナックル(→↓↘+Ⓢ)**は上方向に強く、対空技として強力。攻守ともにひと味違うキャラになっている。

EXの主な変更点

項目	変更点
立ちⒽ	攻撃判定の持続時間が若干短くなった
しゃがみⒽ	フォースロマンキャンセル削除
→+Ⓗ	フォースロマンキャンセル削除。ダメージ低下
足払い	リーチが短くなっている
背後攻撃	基底ダメージ補正削除。攻撃発生が遅くなった
メガフィスト・後方	フォースロマンキャンセル削除。硬直増加
スライドヘッド	コマンド変更↓↘→+Ⓚに
F.D.B.	飛び道具を跳ね返す判定の発生が遅くなった
ヒートナックル	コマンド変更。→↓↘+ⓈorⒽ。Ⓢは打撃技に
ニトロフック	EX専用技。前進しながら相手をつかむ移動投げ
ヒートエクステンド	ニトロフックの派生技に変更。コマンド変更←↙↓↘→+Ⓗ
ヘブンリーポチョムキンバスター	ヒートエクステンドの派生技に変更。コマンド変更←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓢ
ガイガンティックブリッド	コマンド変更→↘↓↙←→+Ⓗ。単発で出せる技に。空中でも使用可能
ガイガンター	削除

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

POTEMKIN

必殺 F.D.B. RC○ FR×

→↘↓↙←+Ⓢ　判 全　ダ 40



見えない衝撃波で攻撃。リーチが長く隙が小さいのでけん制に使える。ヒット時はよろけ、カウンター時は浮かせを誘発。発生前に飛び道具を喰らうと、派生技に移行する(右参照)。

必殺 F.D.B.飛び道具返し RC× FR×

判 全　ダ 16



F.D.B.(→↘↓↙←+Ⓢ)の判定発生前に飛び道具を喰らうと、黄色い衝撃波を打ち返す。動作中は無敵で、ヒットでよろけを誘発。弾速が遅く判定が巨大なので、追いかけて攻めよう。

必殺 Ⓢヒートナックル RC○ FR×

→↓↘+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 50



気を込めた腕を斜め上に突き出す。NORMAL版やⒽ版と違い、完全な打撃技となっている。発生前まで打撃無敵で、上方向に強いので対空技に使える。カウンター時はダウン復帰不能だ。

必殺 Ⓗヒートナックル RC○ FR×

→↓↘+Ⓗ　判 ー　ダ 0・18×2・30



Ⓗ版はNORMAL版と同じく、空中投げ扱いの技。ただし、**ヒートエクステンド**に派生することはできない。先読みの対空技として、もしくは連続技に組み込んで使っていこう。

必殺 メガフィスト・前方 RC○ FR○

↓↘→+Ⓟ　判 立・空　ダ 50



前方に跳び上がって両腕で攻撃しつつ下降する。中段技で、動作中は足元が無敵。移動距離が長いので移動技としても使えるほか、ヒットと同時にフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 メガフィスト・後方 RC○ FR×

↓↙←+Ⓟ　判 立・空　ダ 50



後方に跳び、両腕で攻撃する。基本的には**メガフィスト・前方(↓↘→+Ⓟ)**と同じだが、攻撃レベルが高くカウンターでよろけを誘発。EX版のみフォースロマンキャンセル不可。



必殺 ポチョムキンバスター　RC× FR×

密着して→↘↓↙←→+Ⓟ　判 —　ダ 140



投げ間合いが非常に広く、ダメージも高いコマンド投げ。画面端で決めれば追撃することができる。投げ成立までに少し時間がかかるので、自分の起き上がりには使わないこと。

必殺 ニトロフック　RC× FR×

→↘↓↙←→+Ⓚ　判 —　ダ 20



前進して相手を掴み、渾身のパンチを加える移動投げ。前進中は足元のやられ判定がないので、奇襲に使うといいだろう。ダメージが低いので、派生技につなげるのが懸命だ。

必殺 ヒートエクステンド　RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓚ中に→↘↓↙←+Ⓗ　判 —　ダ 30



EX版のそれは**ニトロフック(→↘↓↙←→+Ⓚ)**からの派生技としてのみ出せるが、ダウン復帰されてしまうので注意。テンションゲージがあれば、さらなる派生技に移行できるぞ。

覚醒 ヘブンリーポチョムキンバスター　RC× FR×

→↘↓↙←+Ⓗ中に←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓢ　判 —　ダ 190



ニトロフック～ヒートエクステンド(→↘↓↙←→+Ⓚ中に→↘↓↙←+Ⓗ)からの派生技。圧倒的なダメージを誇るので、テンションゲージが50%以上あれば常に狙おう。

覚醒 ガイガンティックブリッド　RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 110



気合を込めた両腕を構えて突進する。出始めは無敵だが隙は大きい。突進力を活かして連続技に組み込むのが基本。ヒット時は壁バウンドを誘発、追撃はできないがダウン復帰不能だ。

覚醒 空中ガイガンティックブリッド　RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・空　ダ 100



空中で両腕に気合を溜め、斜め下に突進する。中段技だが容易にガードされるので連続技に組み込もう。ヒット時は壁バウンドを誘発、跳ね返ってくるところに追撃を決められる。

EX 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→Ⓒ→ガイガンティックブリッド



ガイガンティックブリッド(→↘↓↙←→+Ⓗ)は突進力があるのでつながりやすい。テンションゲージがあれば必ず決めよう。

2 (画面端限定)ポチョムキンバスター→【近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→Ⓒ→Ⓗヒートナックル



NORMAL版の場合は、**ヒートナックル(→↓↘+Ⓗ)**を**ヘブンリーポチョムキンバスター(↓↘→↓↘→+Ⓢ)**に変更可。

NORMAL EX

基本戦術



狙え！ ポチョムキンバスター

ポチョムキンバスター(密着して→↘↓↙←→+Ⓟ)を決められるかが勝負の鍵。投げ動作中は他キャラに邪魔されないので、乱戦では常に狙おう。1VS1では、立ちⒽや足払い、**F.D.B(→↘↓↙←+Ⓢ)**でけん制しつつ、**ジャンプやハンマフォール(←溜め→+Ⓗ)**で接近しよう。



スライドヘッド(↓↘→+Ⓢ)の地震部分を決めて敵に接近しよう。混戦時は特に回避されにくい。

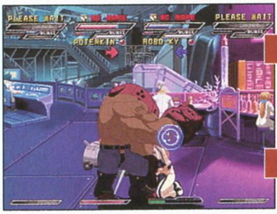


長いリーチを誇る**F.D.B.**でけん制。カウンター時に**ヒートナックル(→↓↘+Ⓗ)**を決められるとベスト。

NORMAL

ヘブンリーポチョムキンバスターで空中の相手を捕まえろ!!

NORMAL版ヘブンリーポチョムキンバスター(↓↘→↓↘→+Ⓢ)は、空中フォルトレスディフェンスも掴むことができる。**ポチョムキンバスター(密着して→↘↓↙←→+Ⓟ)**を嫌がってジャンプで逃げる相手に対し、先読みで狙いたいところ。失敗しても下降中はジャンプ攻撃でフォローできるので、空中Ⓢ+Ⓗで地上に急降下しよう。上昇力の高さを活かして、他キャラにダストアタックからの空中連続技を決めている敵も掴むのも手だ。



ダウンさせるなどして、敵への接近に成功したら、連係の起点となる立ちⓅやしゃがみⓅをガードさせて……。



ジャンプで逃げる相手には空中投げ系必殺技だ。

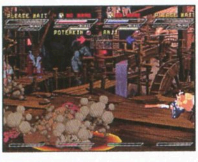


固まる相手に**ポチョムキンバスター**を狙え。

NORMAL

ハンマフォールブレーキを活用しよう

ハンマフォールブレーキ(←溜め→+Ⓗ中にⓅ)は、移動手段として有効。遠距離で**スライドヘッド(↓↘→+Ⓢ)**を決めたあとは、これで接近しよう。また、通常技キャンセルからすぐに**ポチョムキンバスター(密着して→↘↓↙←→+Ⓟ)**を出すのも手だ。





遠距離で**スライドヘッド**を決めたあとは、**ハンマフォールブレーキ**で接近、起き上がりを攻めよう。

EX

ガイガンティックブリッドで敵を巻き込め

高い突進力と複数の敵を攻撃できる**EX版ガイガンティックブリッド(→↘↓↙←→+Ⓗ)**。連続技に組み込んで使うほか、敵が他キャラに地上連続技を決めている最中に狙っていくのも有効だ。両方の敵を巻き込んで大ダメージを与えられるのだ。

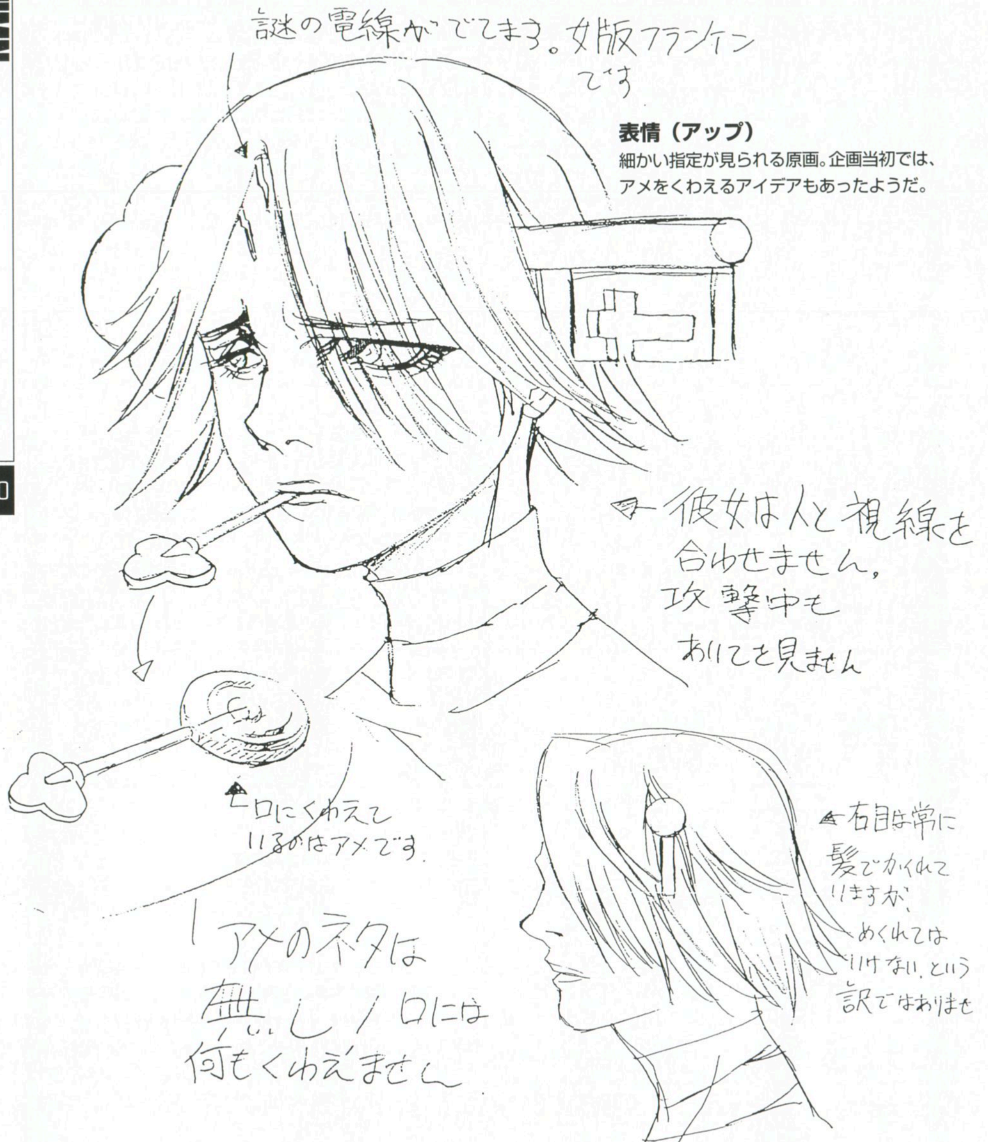


ガイガンティックブリッドは地上、空中問わず突進力に優れる。敵がちょっと離れていても、簡単に連続技をカットできるぞ。

POTEMKIN ポチョムキン 完全技データ

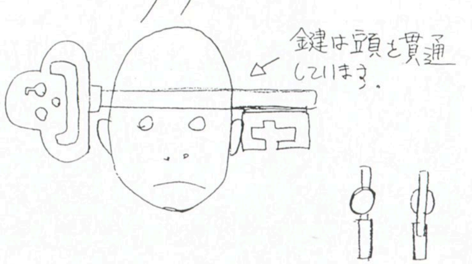
タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル
						技出し	技ヒット		
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	11	0	12	1	CJR
			−						
共通	立ちⓀ		屈・空F	3	22	0	22	1	CJR
			−						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	40〈30〉	0	22	1	CJR
			−						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	36	0	22	1	CJR
			−						
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	58	0	32	1	CR
			−						
共通	ダストアタック		立・空F	5	30	0	32	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CR
			−						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	2	16	0	22	1	CR
			−						
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	4	36	0	32	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果						
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	66	0	32	1	CR
			ヒット時浮かせ効果						
共通	足払い		屈・空F	4	35	0	32	1	R
			ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	18	0	12	1	CR
			−						
共通	ジャンプⓀ		立・空	2	22	0	22	1	CJR
			−						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	32	0	22	1	CR
			−						
共通	ジャンプⒽ		立・空	4	40	0	32	1	CR
			−						
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	4	45	0	32	1	R
			入力後、真下に落ちてくる						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	4	35	0	32	1	R
			出始め～持続中上半身無敵						
共通	→+Ⓚ		立・空F	4	23	0	32	1	CJR
			出始め上半身無敵、ヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正70%						
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	90〈72〉	0	32	1	CRF
			ヒット時浮かせ効果、〈N〉気絶値1.5倍、〈E〉気絶値1.125倍						
共通	通常投げ		−	−	60	80	0	−	−
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		−	−	70	80	0	−	−
			基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	35	0	22	1	R
			出始め～持続中無敵、ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	36	0	22	1	CR
			ヒット時ダウン効果						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	36	0	22	1	CR
			ヒット時ダウン効果						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	5〈40〉	0	22	1	CJR
			地上ヒット時ダウン効果、〈N〉カウンターヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正75%						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	30	0	32	1	CJR
			強制基底ダメージ補正70%						
共通	ヒートナックル	→↓↘+Ⓗ	− − −	− 5 5	0 15〈18〉 40〈30〉	40 0 0	0 50 200	1 2 1	R R R
			1～3段目ヒット時ダウン効果、4段目ヒット時浮かし効果、〈N〉ヒートエクステンドへ移行可能						
共通	ヒートエクステンド	〈N〉→↓↘+Ⓗ中に→↘↓↙←+Ⓗ 〈E〉→↘↓↙←→+Ⓚ中に→↘↓↙←+Ⓗ	−	5	90〈30〉	0	160	1	R
			ヒット時浮かし効果〈E〉ヘブンリーポチョムキンバスターへ移行可能						
共通	メガフィスト・前方	↓↘→+Ⓟ	立・空	3	50	30	30	1	RF
			動作中空中判定あり、出始め、硬直下段無敵あり						
共通	メガフィスト・後方	↓↙←+Ⓟ	立・空	5	50	20	30	1	RF
			動作中空中判定あり、出始め、硬直下段無敵あり、カウンターヒット時よろけ効果						
共通	スライドヘッド	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	5	40	40	30	1	R
			出始めひざ上無敵あり、倒れている時低姿勢、ヒット時ダウン、地震部分ガード不能&ダメージ0						
共通	ハンマフォール	←溜め→+Ⓗ	立・屈・空F	5	60	75	75	1	RF
			地上ヒット時ダウン効果、硬直に入るまで攻撃を1度だけ通常時の半分で耐えられる						
共通	ハンマフォールブレーキ	←溜め→+Ⓗ中にⓅ	−	−	−	−	−	−	−
			−						
共通	F.D.B.	→↘↓↙←+Ⓢ	全	4	40	30	50	1	R
			地上ヒット時よろけ効果、カウンターヒット時浮かし効果&引き戻し効果、飛び道具を跳ね返すことができる						
共通	F.D.B.飛び道具返し		全	3	16	0	10	1	−
			動作中打撃無敵、地上ヒット時よろけ効果、空中ヒット時ダウン効果						
共通	ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+Ⓟ	−	−	140	240〈−〉	0	−	−
			気絶値0.5倍、〈N〉強制基底ダメージ補正40%、〈E〉強制基底ダメージ補正30%						
共通	ガイガンター	→↘↓↙←→+Ⓗ	全	5	45	0	0	1	−
			暗転前無敵、暗転後打撃無敵あり、地上ヒット時よろけ効果、空中ヒット時ダウン効果、気絶値3倍						
共通	ガイガンティックブリッド	〈N〉→↘↓↙←→+Ⓗ中に←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ 〈E〉→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	5	126〈110〉	0	0	1	R
			ヒット時壁バウンド効果、気絶値0倍、〈E〉出始め無敵						
共通	ヘブンリーポチョムキンバスター	〈N〉↓↘→↓↘→+Ⓢ 〈E〉→↘↓↙←+Ⓗ中に←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓢ	−	−	170〈190〉	0	0	−	−
			暗転前無敵、動作中被カウンター判定、気絶値0.5倍						
EX	Ⓢヒートナックル	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	5	50	20	40	1	R
			出始め打撃無敵、ヒット時浮かせ効果						
EX	ニトロフック	→↘↓↙←→+Ⓚ	−	5	20	40	40	1	−
			移動中ひざ下無敵、ヒット時ダウン効果						
EX	空中ガイガンティックブリッド	空中で→↘↓↙←→+Ⓗ	立・空F	5	100	0	0	1	R
			出始め無敵あり、ヒット時壁バウンド効果、強制基底ダメージ補正50%						

A.B.A 設定資料



表情（アップ）
細かい指定が見られる原画。企画当初では、アメをくわえるアイデアもあったようだ。

表情（横顔）
これまた貴重なアバの横顔。貫通した鍵が、アバの髪をかき分けて突出している。



CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

修羅を宿し駆ける者

全キャラ中、最速を誇るチップは通常技から必殺技まで機動力を活かしたものが多い。致命的な弱点である防御力の低さをどう補うかが課題だ。



身長：183cm
血液型：B型
アイタイプ：
体重：67Kg
出身：日本だと主張(アメリカ)
誕生日：2月9日
趣味：夢を見ること
大切なもの：睡眠薬
嫌いなもの：悪夢、マフィア、ギャング、やくざ

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION





NORMAL FX 通常技ピックアップ PICK UP

CHIP ZANUFF



しゃがみK

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	8	○	×

しゃがみガード不能の下段技。連打が利き、ガード崩しや連続技の始動に使う。

近距離立ちS

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	28	○	○

攻撃発生が早く、ガードされても有利な状況を保てる。接近戦での固めに使おう。

遠距離立ちS

RC○ FR×

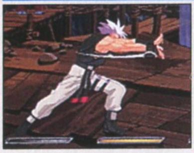


判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	26	○	○

攻撃発生が早く、リーチも長い。けん制はもちろん、連続技の始動にも使える。

立ちH

RC○ FR×

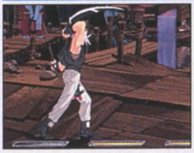


判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	36	○	○

攻撃判定の持続時間が長く、判定も強い。空振り時の隙も小さくけん制に向く。

しゃがみH

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	34	○	×

アッパーを放ち、ヒットすると上空に浮かす。連続技の中継に役立つ存在だ。

→+P

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	18×2	○	○

出始めから上半身無敵で、対地、対空に使える。空振り時の隙が大きいので注意。

→+H

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	60	○	○

地上ヒット時によろけを誘発する効果を持つ。攻撃判定が強く、けん制に最適。

ジャンプK

RC○ FR×

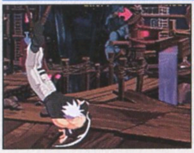


判定	ダメージ	C	JC
立・空	16×2	○	○

上方向に強い攻撃判定を持ち、空対空に使える。空中連続技の中継にも必須。

ジャンプH

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	26×2	○	×

下方向の強い攻撃判定を持つ2段技。空中から攻め込む際にかなり頼れるぞ。

足払い

RC○ FR×

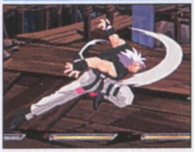


判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	26	○	×

リーチの長い下段技でヒット時はダウンを奪う。姿勢が低くけん制に便利。

ダストアタック

RC○ FR×

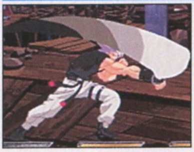


判定	ダメージ	C	JC
立・空F	17	×	×

攻撃発生こそ遅いもののリーチが長く、ガードされても有利。ガード崩しに有効。

ライン飛ばし攻撃

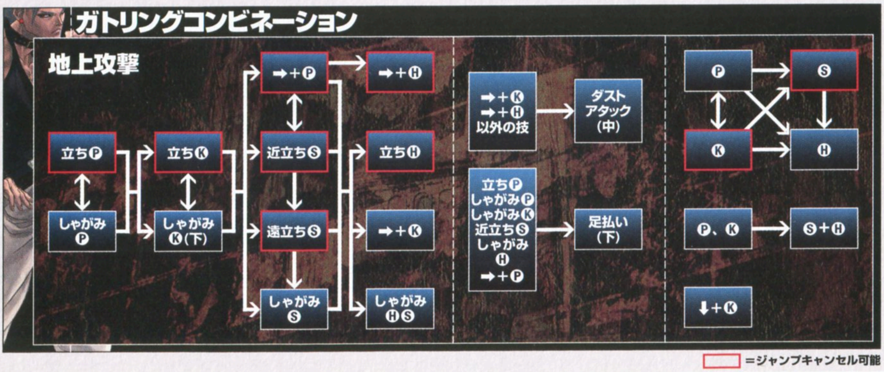
RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	26	○	○

攻撃発生はやや遅いが、リーチは長い。連続技の中継に組み込みやすい技だ。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能



NORMAL / EX 必殺技ピックアップ PICK UP



CHIPP ZANUFF

必殺 列掌　RC○ FR×

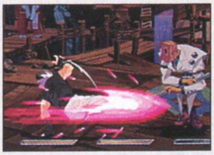
⬇⬊➡+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 18




手に気を込め、突進しつつ掌底を放つ。追加入力で2つの派生技に移行できるのが特徴。**列掌**の隙自体かなり小さいので、派生技につなげずに遠距離立ちⓈに連係させるのも効果的だ。

必殺 麓砕　RC○ FR×

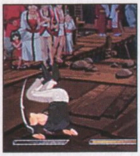
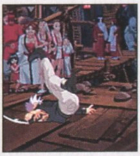
列掌中に⬇⬊➡+Ⓢ　判 屈・空F　ダ 22

列掌からの派生技。下段技でカウンター時はよろけを誘発する。連続技が主な使い道だが、ガードを揺さぶるのに役立つぞ。また、**穿踵(麓砕中に⬇⬊➡+Ⓚ)**への派生も可能だ。

必殺 穿踵　RC○ FR○

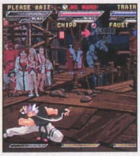
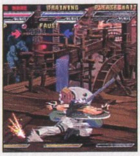
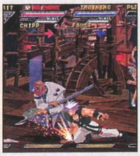
列掌or麓砕中に⬇⬊➡+Ⓚ　判 立・空　ダ 30


列掌、麓砕からの派生技で、小さくジャンプしつつカカト落としを繰り出す。しゃがみガード不能の中段技で、ヒット時は追撃可能。ガードされても隙が少ない強力な技だ。

必殺 αブレード（空中可）　RC○ FR×

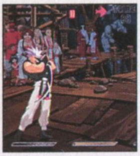
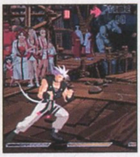
⬇⬊➡+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 44

身を低く屈め、高速で突進する。追加入力でⒽを押すと**αプラス**に移行する。姿勢が低く、ダッシュから出せば勢いがつくので反撃を受けにくい。連続技やけん制に使える技だ。

必殺 γブレード　RC× FR×

⬅⬋⬇⬊➡+Ⓗ　判 全　ダ 90

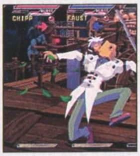



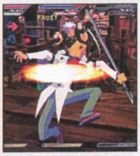

分身を放出する飛び道具。ヒット時は分身が対象を一定時間捕縛する。捕縛している最中は追撃が可能だ。ただし、この技は通常技をキャンセルして出せないので注意しよう。

必殺 幻朧斬　RC× FR○

⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ　判 ー　ダ 90







木の葉に身を包みつつ姿を消し、敵と接触すると投げに移行する。投げ失敗時の隙も小さいので狙って損はない。投げ後、位置が入れ替わるものの振り向き方向は変わらない点に注意。

NORMAL 基本連続技

1 遠距離立ちⓈ→Ⓒ→列掌→麓砕→ⓇⒸ→ダッシュ[近距離立ちⓈ→立ちⒽ]→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ライン移動→立ちⒽ→ⒿⒸ→Ⓢ+Ⓗ






麓砕(列掌中に⬇⬊➡+Ⓢ)ロマンキャンセル後はすぐにダッシュすること。立ちⒽ後の空中Ⓢ+Ⓗはジャンプ直後に出そう。

2 βブレード(1段目)→ⓇⒸ→➡+Ⓗ→ⒿⒸ→ジャンプ【Ⓚ→Ⓚ→Ⓢ】→ⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓚ→Ⓢ】→ⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】

3 γブレード→[近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ(ジャンプ仕込み)→しゃがみⒽ]→Ⓒ→Ⓗ殻式転移→ジャンプ[Ⓟ→Ⓟ→Ⓚ]→ⒿⒸ→[Ⓚ→Ⓢ]→ⒿⒸ→[Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ]

EX キャラクター解説

近距離立ちⓈ、立ちⒽは右の備考のほかにも、敵を強制しゃがみくらいにする効果がある。必殺技は**α、β、γブレード**の性能が大きく変化し、2回まで派生技が出せるようになっている。また、**穿踵(↓↘→+Ⓚ)**が単発技に、**万鬼滅砕(密着して↓↘→↓↘→+Ⓚ)**が投げ技に変化した点にも注目だ。

EXの主な変更点

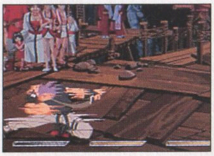
項目	変更点
近距離立ちⓈ	基底ダメージ補正90%が追加
立ちⒽ	強制基底ダメージ補正80%。→+Ⓚへのガトリングルート追加
→+Ⓚ	中段技に変更
デッドアングルアタック	強制基底ダメージ補正80%
αブレード	α、β、γブレード、穿踵に移行可能
βブレード	α、β、γブレード、穿踵に移行可能
γブレード	α、β、γブレード、穿踵に移行可能。ヒット時は相手を捕縛しないがキャンセルで出せる。空中でも使用可能
穿踵	派生技から単発で出せる技に。空中でも使用可能。コマンド→↓↘+Ⓚに変更
冽掌	削除
麓砕	削除
万鬼滅砕	投げ技に変更。コマンド密着して↓↘→↓↘→+Ⓚ
破翼落鳳	EX専用技。空中から多数のクナイを投げる

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP

CHIP ZANUFF

必殺 αブレード(空中可) RC○ FRC×

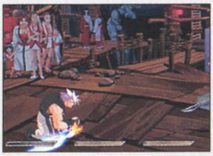
↓↘→+Ⓟ 判 立・屈・空F ダ 32




基本的な性能はNORMAL版となんら変わりはないが、攻撃がヒットorガードされた時にⓅ～Ⓗボタンで派生技に移行できる。派生技で硬直を軽減できるので、多用して問題ない。

必殺 βブレード(空中可) RC○、○ FRC×、×

→↓↘+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 22、24




地上2段目のフォースロマンキャンセルが削除された以外、基本的な性能はNORMAL版と同じ。こちらも派生技のおかげでガードされてもフォローが利くため、強気に出していける。

必殺 γブレード(空中可) RC× FRC×

←↙↓↘→+Ⓗ 判 全 ダ 32




こちらは性能が大きく変わり、ヒット時に捕縛はしないものの、キャンセルで出せるようになったうえに、空中でも使用可能。技が当たれば追加技に移行できるので使いやすい。

必殺 穿踵(空中可) RC○ FRC×

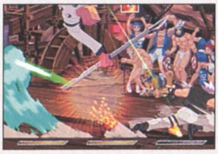
→↓↘+Ⓚ 判 立・空 ダ 24




単発技になり、空中でも使用可能に。ただし、フォースロマンキャンセルは不可。主にガード崩し目的で使うが、空中版のほうが攻撃発生が早いので、低空で出すとより効果的。

必殺 各種ブレード派生攻撃(派生α or 派生穿踵 or 派生β or 派生γ) RC○、○、○、× FRC×、○、×、×

αブレードorβブレードorγブレード中にⓅorⓀorⓈorⒽ 判 立・屈・空F／立・空／立・屈・空F／全 ダ 24／24／20、18／32





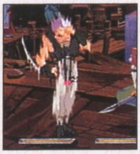

α、β、γブレードは、攻撃がヒットorガードすることによって派生攻撃を出すことが可能。ボタンはⓅ～Ⓗに対応してあり、**Ⓟ=派生αブレード**、**Ⓚ=派生穿踵**、**Ⓢ=派生βブレード**、**Ⓗ=派生γブレード**が出る。なお、派生は最大で2回まで可能だが、**派生穿踵**のみ1回で終了。攻撃がガードされた時は、大抵の場合**派生γブレード**を出しておけばフォローが利く。



必殺 殺式転移 RC× FRC×

↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判 − ダ −





額の上に印を構え、瞬間移動する。移動場所はⓅ〜Ⓗボタンに対応し、Ⓟ＝画面の2／5前方、Ⓚ＝画面の4／5前方、Ⓢ＝バックステップと同距離、Ⓗ＝最も近い敵の頭上に出現。

必殺 殺式迷彩 RC× FRC×

↓↙←+Ⓚ 判 − ダ −




約6秒間、姿を半透明化させる技。ただし、効果中はガードバランスが上昇してしまう。この状態は、6秒経過する、攻撃を受ける、ライン移動をする、のいずれかで解除される。

必殺 削岩脚 RC○ FRC×

空中で↓+Ⓚ 判 立・空 ダ 16×3




回転しながら真下に向かって蹴りを放つ。3ヒットする中段技で、ガードされても先に動けるので、攻勢を維持できる。敵の真上から出していけば、対空で落とされにくい。

覚醒 斬星狼牙 RC○ FRC1、3段目のみ○

→↘↓↙←→+Ⓗ 判 立・屈・空F、全 ダ 30×5、110





超高速で画面内を何度も往復する突進技。攻撃中は無敵ではないうえ、全体攻撃効果もないので複数の敵がいる時はダメージを受ける危険がある。多人数対戦時は乱用を控えよう。

覚醒 万鬼滅砕 RC○ FRC×

密着して↓↘→↓↘→+Ⓚ 判 − ダ 5×10、20×3、80





NORMAL版と違い、動作中に敵と接触すると投げになる。出始めから無敵になるうえに、暗転後はジャンプでも回避不能。ヒット中は無敵状態と、かなり使い勝手がいい。

覚醒 破翼落鳳 RC× FRC×

空中で↓↘→↓↘→+Ⓗ 判 立・空 ダ 32×12





6本のクナイを同時に投げ、それを2セット投げる覚醒必殺技。出始めから攻撃発生後まで無敵があるので対空で潰されにくい。また、着地硬直が非常に少なく、攻撃でキャンセルも可能だ。

EX 基本連続技

1 ダッシュ[しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→立ちⒽ]→Ⓒ→αブレード→派生αブレード→穿踵→立ちⓅ→Ⓒ→βブレード→派生αブレード→派生αブレード






1回目の**αブレード**(↓↘→+Ⓟ)を当てた時にⓅを押し、**穿踵**(→↓↘+Ⓚ)の着地後すぐに立ちⓅを出すのがコツ。

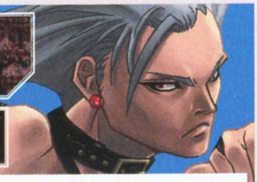
2 ダッシュ[近距離立ちⓈ→立ちⒽ]→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ライン移動→立ちⒽ→JC→ジャンプⒽ→Ⓒ→破翼落鳳






ライン飛ばし攻撃〜立ちⒽまでの流れが大事。難易度は上がるがジャンプⒽをⓈ+Ⓗにすれば威力アップだ。





NORMAL EX 基本戦術

機動力を駆使して画面内を駆け回れ

防御力が低いチップは、ダッシュからの3段ジャンプや**穀式転移**(↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ)を活かして敵に触れられないように闘うのが理想。敵が足を止めているようなら、**αブレード(↓↘→+Ⓟ)**や**γブレード(←↙↓↘→+Ⓗ)**、➡+Ⓗでけん制したり、ジャンプⒽから連続技を狙おう。



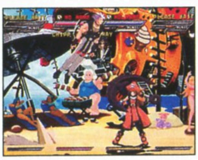
基本は3段ジャンプで逃げ回る。周囲の状況を把握しつつ、常に画面外にいるぐらいの気持ちで動くこと。



けん制には➡+Ⓗがオススメ。攻撃力が高く、ヒット時のリターンも大きいので、多人数対戦で威力を発揮する。

NORMAL EX 削岩脚の軌道変化

削岩脚(空中で↓+Ⓚ)を入力する際にジャンプ↙+Ⓚ→ずらし押しⓅorⒽと入力すると、**削岩脚**の出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルできる。これでジャンプの軌道変化が可能。ジャンプの下り際に行えば、真下に落ちていくぞ。

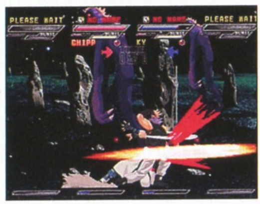




削岩脚フォルトレスディフェンスキャンセルをすれば、真下に落ちるジャンプが可能。軌道変化で的を絞らせるな。

NORMAL EX 接近戦での固め方

NORMAL版は遠距離立ちⓈ→**烈掌(↓↘→+Ⓢ)**、EX版なら**αブレード(↓↘→+Ⓟ)**→**派生γブレード(αブレードorβブレードorγブレード中にⒽ)**といった連係で、ガードされても優位な状況に立てる。近距離立ちⓈで固め続けるのも有効だ。



近距離立ちⓈはガードされても有利。ダッシュ近距離立ちⓈを出せば、相手が動こうとしたところにヒットするので、動きを止めやすい。

NORMAL ガードの崩し方を覚えよう

オススメは、しゃがみⓅ→立ちⓅ(空振り)→投げ(EX版は**万鬼滅砕(密着して↓↘→↓↘→+Ⓚ)**)の連係で、ポチョムキン、ジョニー、テスタメント、スレイヤー、イノを除くキャラに有効だ。また、中段のダストアタックや**穿踵(→↓↘↓+Ⓚ)**も効果的。ガードされても隙が少なく、ヒットすればほかの敵にカットされにくいという利点がある。立ちⒽ→**幻朧斬(←↙↓↘→+Ⓚ)**の連係は、ジャンプで避けられても空中投げを狙っていけるぞ。



しゃがみⓅをガードさせ、立ちⓅを空振りさせる。



立ちⓅの空振りから投げを狙っていこう。



穿踵はガードされてもまず反撃を受けない。



ダストアタックはリーチが長いので重宝するぞ。



CHIP ZANUFF チップ=ザナフ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	備考
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	6	0	12	1	CJR	—
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	1	12	0	22	1	CJR	基底ダメージ補正85%
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CJR	〈E〉強制基底ダメージ補正90%
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CJR	—
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	36	0	32	1	CJR	〈N〉基底ダメージ補正95%、〈E〉強制しゃがみくらい、強制基底ダメージ補正80%
共通	ダストアタック		立・空F	3	17	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	6	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	8	0	12	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	—
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	34	0	32	1	CR	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正90%
共通	足払い		屈・空F	2〈3〉	26〈30〉	0	22	1	CR	出始め〜持続足元無敵、ヒット時ダウン効果、〈E〉強制基底ダメージ補正80%
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	8	0	12	1	CJR	—
共通	ジャンプⓀ		立・空	1	16	0	22	2	CJR	2段目空中ヒット時叩きつけ効果
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28	0	22	1	CJR	—
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	26	0	22	2	CR	—
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	40	0	22	1	CR	地上ヒット時叩きつけダウン効果、空中ヒット時壁バウンド効果、受け身不能時間が長い
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	18	0	22	2	CJR	出始め〜1段目持続ひざ上無敵
共通	→+Ⓚ		立・屈・空〈立・空〉	5〈2〉	28〈20〉	0	32	1	R	空中判定あり、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	60	0	32	1	CJR	カウンターヒット時よろけ効果
共通	通常投げ		—	—	60	80	0	—	—	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		—	—	60	80	0	—	—	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	出始め〜持続無敵、硬直中投げ無敵、ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CJR	出始めヒザ上無敵、地上ヒット時ダウン効果
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	34	0	32	1	CJR	—
共通	αブレード	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	4	44〈32〉	30	30〈17〉	1	R	動作中空中判定あり、ヒット時浮かせ効果
共通	空中αブレード	空中で↓↘→+Ⓟ	全	3〈4〉	40〈25〉	15	30〈17〉	1	R	ヒット時浮かせ効果
NORMAL	αプラス	地上αブレード中にⒽ	立・屈・空F	4	38	30	50	1	R	ヒット時浮かせ効果、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	βブレード	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F	3〈5〉 3〈5〉	30〈22〉 26〈24〉	40 0	50〈20〉 20〈10〉	1 1	R RF〈R〉	出始め〜持続打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果
共通	空中βブレード	空中で→↓↘+Ⓢ	全 全	5〈3〉 5〈3〉	28〈18〉 18〈16〉	40 0	40〈10〉 20〈10〉	1 1	R R	出始め〜持続打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果
NORMAL	γブレード	←↙↓↘→+Ⓗ	全	3	32	40	10	1	—	ヒット時捕縛効果、ガードバランス減少20、基底補正の影響を受けない。通常技からキャンセルして出せない
共通	冽掌	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	3	18	25	25	1	R	—
共通	朧砕	冽掌中に↓↘→+Ⓢ	屈・空F	5	22	25	25	1	R	出始め〜持続下段無敵、カウンターヒット時よろけ効果
NORMAL	穿踵	冽掌or朧砕中に↓↘→+Ⓚ	立・空	5	30	25	40	1	RF	動作中空中判定あり、ヒット時叩き付けバウンド効果、受け身不能時間が長い
共通	殺式転移	↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ	—	—	—	10	0	—	—	転移中無敵
共通	殺式迷彩	↓↙←+Ⓚ	—	—	—	—	—	—	—	—
共通	幻朧斬	←↙↓↘→+Ⓚ	—	—	90	60	0	—	F	動作中空中判定あり、強制基底ダメージ補正50%
共通	削岩脚	空中で↓+Ⓚ	立・空	1	16	0	12	3	CR	最大3ヒット
共通	空中挑発	空中で↓↘→+Ⓚ	全	1	1	0	0	1	—	手裏剣の軌道、速さはランダム
NORMAL	万鬼滅砕	↓↘→↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 5	9 30	0 0	0 0	16 4	R R	出始め〜持続打撃無敵あり、1〜16段目ガードゲージ減少2
共通	斬星狼牙	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F 全	5 5	30 110	0 0	0 0	5 1	RF R	出始め〜持続打撃無敵あり、1〜5段目ガードゲージ減少22
EX	派生αブレード	地上αブレードor地上γブレード中にⓅ	立・屈・空F	4	24	30	17	1	R	動作中空中判定あり、ヒット時浮かせ効果
EX	派生空中αブレード	空中αブレードorβブレードor空中γブレード中にⓅ	全	4	22	15	17	1	R	ヒット時浮かせ効果
EX	派生βブレード	地上αブレードor地上γブレード中にⓈ	立・屈・空F 立・屈・空F	5 5	20 18	40 0	20 10	1 1	R R	出始め〜持続打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果
EX	派生空中βブレード	空中αブレードorβブレードor空中γブレード中にⓈ	全 全	3 3	16 10	40 0	10 10	1 1	R R	出始め〜持続打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果
EX	γブレード（空中可）	←↙↓↘→+Ⓗ	全	3	32	10	10	1	—	—
EX	派生γブレード（空中可）	αブレードorβブレードorγブレード中にⒽ	全	3	32	10	10	1	—	—
EX	穿踵（空中可）	→↓↘+Ⓚ	立・空	4	24	25	20	1	R	動作中空中判定あり、ヒット時叩き付けバウンド効果、受け身不能時間が長い
EX	派生穿踵（空中可）	αブレードorβブレードorγブレード中にⓀ	立・空	4	24	25	20	1	R	動作中空中判定あり、ヒット時叩き付けバウンド効果、受け身不能時間が長い
EX	万鬼滅砕	密着して↓↘→↓↘→+Ⓚ	— — —	2 3 3	5 20 80	0 0 0	0 40 0	10 3 1	R R R	11〜13段目ガードバランス減少2
EX	破翼落鳳	空中で↓↘→↓↘→+Ⓗ	立・空	3	32	0	0	12	—	ランダムで現れる鉄アレイはダメージ64、気絶値2倍、チクワはダメージ1

攻略ガイド

特殊なテクニック 1

連続技で活用する3つのテクニックを紹介。操作が忙しいので、トレーニングモードで練習だ。

ジャンプ属性を付加する

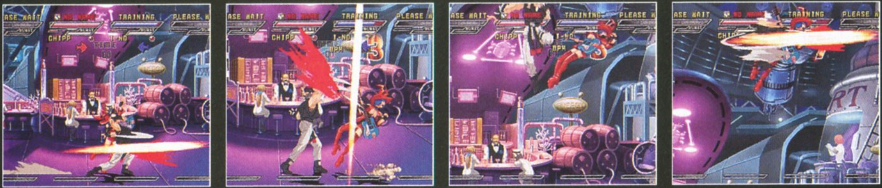
特定の状況でジャンプやハイジャンプを入力すると、それぞれの属性をアクションに付加することができる。ジャンプ属性が付加する状況は、①ジャンプキャンセル可能技のヒット中に方向キー⬆を入力し、そのまま次の通常技につなげる②ジャンプ動作の予備モーションに必殺技を出す③着地で技を出す、の3つ。これらを利用すれば、ハイジャンプからの2段ジャンプなどといった、通常では不可能なアクションが可能になるのだ。



操作は忙しいが役立つ技術だ。

サンプル連続技

チップ:【近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→Ⓗ殺式転移→ジャンプⓀ×2→ⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ】→ⒿⒸ→Ⓗ→Ⓒ→βブレード



遠距離立ちⓈをヒットした瞬間に一瞬だけ方向キーを⬆に入れてしゃがみⒽを出す。これで殺式転移後に2段ジャンプできる。

ジャンプにダッシュ慣性を残す

ダッシュから出した通常技にジャンプキャンセルをかけて跳び上がると、ダッシュ慣性が消えて通常のジャンプになってしまう。だが、ジャンプキャンセルの操作を通常技のヒットストップ後に行えば、ダッシュ慣性をジャンプにも付加させられるのだ。このテクニックを利用することで、より強力な連続技を決められるキャラもいるので、操作が難しくてもぜひマスターしてほしい。

実戦で使ってみよう



例えばロボカイの場合、しゃがみⓈ→立ちⒽ→ⒻⓇⒸ→ダッシュ近距離立ちⓈからの空中連続技は、このテクニックを利用するかどうかで大幅にダメージが変わってくるのだ。

ジャンプ準備モーションキャンセル

方向キーを上方向に入力してから空中にジャンプするまでの間に必殺技を出すことを、"ジャンプ準備モーションキャンセル"と呼ぶ。このテクニックをジャンプキャンセル技に利用すると、必殺技にジャンプ属性を付加できるほか、必殺技でキャンセルできないジャンプキャンセル可能技から擬似的にキャンセル必殺技を行う、といったことが可能になる。

実戦で使ってみよう



しゃがみⒽにジャンプキャンセルの入力をしたあと、地上から空中へ移動する3フレームの間に必殺技のコマンドを完成させる。成功すると、まるでキャンセルをかけたのごとく必殺技を出せる。

FAUST
ファウスト

スーパードクターF

スタンダードに使いやすい通常技の数々に、トリッキーな必殺技を合わせ持ったキャラ。じっくり戦うことも摩訶不思議に動くこともできるぞ。



身長：282cm
血液型：不明
体重：55kg
出身：不明
誕生日：不明
趣味：不明
大切なもの：不明
嫌いなもの：不明

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION

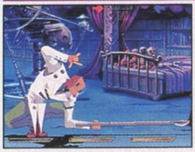


NORMAL 通常技 ピックアップ PICK UP

FAUST

しゃがみⒽ

RC○ FR×



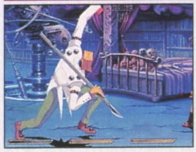
判定	ダメージ
立・屈・空F	34

C○ JC×

リーチ、攻撃力に優れている。けん制、連続技の中継など、使う機会が多い。

→+Ⓟ

RC○ FR×



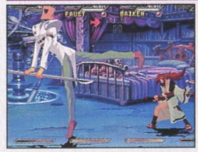
判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C○ JC×

出始めから上半身無敵の性質を持つ対空技。カウンターヒット時は追撃も可能だ。

立ちⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	15

C○ JC○

攻撃判定が強く、隙も小さい。対地、対空など、あらゆる要素に使える万能技。

→+Ⓗ

RC○ FR×



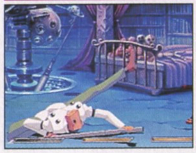
判定	ダメージ
立・空F	65

C○ JC×

攻撃発生こそ遅いが、リーチ、攻撃力に優れ、しゃがみガード不能の特性を持つ。

しゃがみⓀ

RC○ FR×



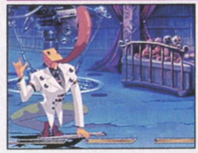
判定	ダメージ
屈・空F	12×3

C○ JC○

しゃがみガード不能の下段技かつ3段技。対空、ガード崩しなどに重宝する。

しゃがみⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	23

C○ JC○

攻撃判定が強く、カウンターヒット時はよろけを誘発する。対空にも使いやすい。

足払い

RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	38

C○ JC○

姿勢が低く、打点の高い攻撃を避けつつ攻撃できるのが強み。ダウンも奪えるぞ。

ダストアタック

RC○ FR×



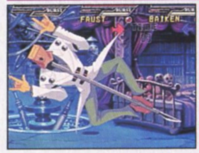
判定	ダメージ
立・空F	25

C× JC×

回転している間は打撃無敵の性質を持つ中段技。敵の攻撃を避けつつ反撃できる。

ジャンプ↓+Ⓚ

RC○ FR×



判定	ダメージ
全	35

C○ JC×

しゃがみガード可能だが、攻撃判定の持続時間が長く、接近戦で使うと強力。

ジャンプⒽ

RC○ FR×



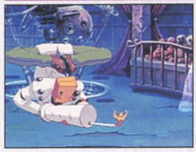
判定	ダメージ
立・空	47

C○ JC×

リーチが長く、攻撃判定が強いうえに持続時間も長い。空対空のけん制技だ。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC○ FR×



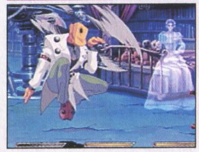
判定	ダメージ
立・空	40

C○ JC×

下方向への判定が強く、カウンターヒット時はよろけを誘発。攻める際に便利。

ライン移動攻撃

RC○ FR×

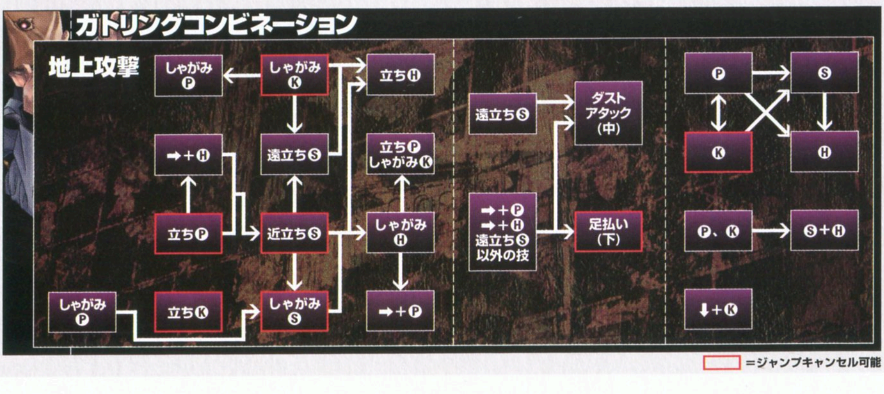


判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C× JC×

キャンセルこそできないものの、ヒット、ガードを問わず先に動ける状況になる。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP FAUST

必殺 レレレの突き～引き戻し～オイッス！～声が小さい～もう一丁オイッス！ RC○ FR×

←↙↓↘→+Ⓚ→←→↓↘→+Ⓟ→↓↘→+Ⓟ→↓↘→+Ⓟ　判 立／屈／空F　ダ 30、30、70



メスを前に構え、前方に突きを出す。画面端からほぼ端まで届くリーチを持つため、飛び道具と同感覚で使え、ガードされても隙が小さい。なお、**レレレの突き(←↙↓↘→+Ⓚ)**ヒット時に追加入力で**引き戻し～もう一丁オイッス！(レレレの突き中に←～声が小さい中に↓↘→+Ⓟ)**に派生可能。**引き戻し**中は無敵なうえに、立ちⓀや近距離立ちⓈで追撃可能。**引き戻し**で止めるのが基本だ。

必殺 愛 RC× FR○

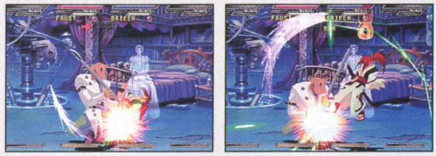
空中で↓↘→+Ⓟ　判 全　ダ 1、40



頭にかぶった紙袋に爆弾を入れて投げつける飛び道具で、地面か敵に着弾すると爆発する。この爆発はファウストにも当たるので要注意。ハイジャンプからけん制で出していこう。

必殺 メッタ斬り RC○ FR×

密着して↓↙←+Ⓗ　判 ―　ダ 16×8



メスを振り回しながら斬り刻む。投げ間合いでコマンドが成立すると、ガード不能の打撃を出す技で、投げに比べ攻撃発生は若干遅いものの、ガード崩しとしての使用には十分。

必殺 空中ごーいんぐまいうぇい RC○ FR×

空中で↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 16×4



体を回転させて突進する技。下降してから上昇する軌道で飛ぶので、低空で出し下降中に着地するように出せば隙が小さい。また、4ヒット技なので多人数対戦で複数に当てやすい技だ。

覚醒 刺激的絶命拳 RC○ FR○

↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 屈・空F　ダ 30+ x



出始めから無敵時間があり、ヒットすると宝箱が4つ出現する演出に移行。この宝箱は対象のⓅ～Ⓗボタンで選択され、死神が出ると攻撃し、天使が出ると微量にダメージを受ける。

NORMAL 基本連続技

1 【立ちⓀ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→槍点遠心乱舞→ⓇⒸ→ダッシュ立ちⓀ→ⒿⒸ→Ⓚ→ⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】



槍点遠心乱舞(↓↘→+Ⓢ)がヒットした瞬間にロマンキャンセルからダッシュし、立ちⓀで拾って空中連続技につなげよう。

2 【しゃがみⓅ→しゃがみⓈ→しゃがみⒽ】or→+Ⓗ→Ⓒ→刺激的絶命拳or槍点遠心乱舞→ごーいんぐまいうぇい

3 →+Ⓟ(カウンターヒット)or爆弾ヒット→立ちⓀ→ⒿⒸ→Ⓚ→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ】

EX キャラクター解説

通常技は遠距離立ちⓈのリーチが長くなり、反対に→＋Ⓟが使いづらくなった。必殺技は**メッタ斬り(密着して↓↙←＋Ⓗ)**が打撃技になったが、打撃投げの**声が小さい(密着して↓↘→＋Ⓗ)**が加わったので問題ない。複数の敵を攻撃できる**真・槍点遠心乱舞(↓↘→↓↘→＋Ⓢ)**の追加にも注目だ。

EXの主な変更点

項目	変更点
→＋Ⓟ	発生が遅くなりキャンセル不可能に
遠距離立ちⓈ	モーション変更。打点がやや高いがリーチが伸びた
しゃがみⒽ	立ち、しゃがみⓅへのガトリングルート削除。足払いへのガトリングルート追加
ジャンプⓈ＋Ⓗ	ダメージ減少。カウンターヒット時ダウン効果に変更
ジャンプ中↓＋Ⓚ	攻撃レベルが5から3に
何が出るかな？	EX専用アイテムちびポチョムキン追加。ヒット時は相手のテンションゲージがMAXに
レレレの突き	ヒット時の移行技が引き戻しまでに
メッタ斬り	打撃投げから打撃技に変更
声が小さい	単発で出せる打撃投げに変更。コマンド密着して↓↘→＋Ⓗ
オイッス！	単発で出せる打撃技に変更。コマンド空中で↓↘→＋Ⓗ
真・槍点遠心乱舞	刺激的絶命拳から変更されたＥＸ専用覚醒必殺技。槍点遠心乱舞の強化版で全体攻撃効果がある

NORMAL / EX 必殺技ピックアップ PICK UP

FAUST

必殺 何が出るかな？ RC× FR×

↓↘→＋Ⓟ　判 －　ダ －



ランダムで取り出したアイテムを放物線状に投げる。ちびファウスト、ちびポチョムキンが地面に着地した場合を除き、アイテムが残っている間は次を投げられない。

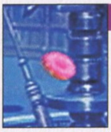
覚醒 な・な・な・なにがでるかな！ RC× FR×

↓↘→↓↘→＋Ⓟ　判 －　ダ －



何が出るかな？(↓↘→＋Ⓟ)の覚醒必殺技版で、4つのアイテムを連続して投げる。何が出るかな？と違い、画面上にアイテムが残っていても発動できる。

アイテム一覧



ドーナツ
手元に向かって落ち、敵、味方を問わず取ると微量の体力回復。



チョコレート
ドーナツと同じ効果だが、より遠くの方に飛んでいく。



時限爆弾
地面に着弾後、約3秒後に爆発。この爆発は敵味方関係なく当たる。



毒フラスコ
ドクロ状の煙が広がり、ヒットすると約6秒間、体力が減少する。



ハンマー
攻撃力、気絶値が高く、カウンターヒット時は追撃を決めやすい。



メテオ
投げたあと、約3秒後に多数の隕石を降らせる。攻撃範囲が広い。



ちびファウスト
地面にふわふわと降下し、地面に着地後はゆっくりと前進する。



ちびポチョムキン
EX専用アイテムで、ちびファウストと同性能。出現は稀少。

必殺 上から行きますよ RC○ FR×

↓↙←＋Ⓢ　判 立・空F　ダ 38



布に身を包み、姿を消したあとに敵の上空から強襲する。消えるときに同ライン上で最も近い敵の位置をサーチし、その地点に落下。しゃがみ、空中ガード不能なので当たりやすいぞ。

必殺 声が小さい RC○ FR×

密着して↓↘→＋Ⓗ　判 －　ダ 40



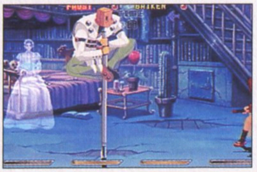
腕を振り上げ、相手を上空へ打ち上げる。投げ間合い内でコマンドが成立するとガード不能の打撃技を出す打撃投げで、追撃も可能だがダメージ補正が大きいので控えてもいい。



必殺 槍点遠心乱舞 RC○ FR×

↓↘→+Ⓢ

判 立・屈・空F ダ 44

メスに乗って体当たりをする。攻撃が後ろ→前の順に発生するので、連続技を狙う際は注意が必要。動作後はメスに乗った状態に移行する(↓で解除)。

前方移動 RC○ FR×

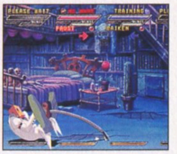
↓↘→+Ⓢ中に→→



前に移動しつつ体当たりする。**槍点遠心乱舞**ガード時のフォローに。

後方移動 RC○ FR×

↓↘→+Ⓢ中に←←



こちらは後ろに下がりながら体当たりする。用法は前方移動と同じ。

くびびよーん RC○ FR×

↓↘→+Ⓢ中にⓅ



紙袋が前に伸びて攻撃する。攻撃力は高いものの、打点が高く当たりづらい。

ぐろーいんぐふらわー RC○ FR×

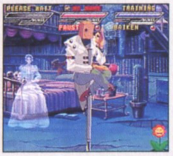
↓↘→+Ⓢ中にⓀ



頭に花を咲かせ、テンションゲージを上昇させる。花に攻撃判定もあるぞ。

華だろ?俺、華だろ? RC○ FR×

↓↘→+Ⓢ中にⓈ



足元から人面華が咲く技。下段技で、カウンターヒット時は上空に浮く。

ごーいんぐまいうぇい RC○ FR×

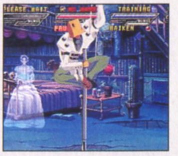
↓↘→+Ⓢ中にⒽ



突進する4ヒット技。前後に攻撃判定が出るので、複数の敵に当たりやすい。

何がでるかな? RC× FR×

↓↘→+Ⓢ中にⓈ+Ⓗ

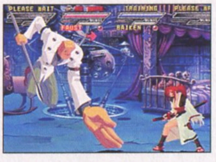


メスに乗った状態でアイテムを投げる。通常のものより全体動作が短い。

必殺 オイッス! RC○ FR×

空中で↓↘→+Ⓗ

判 立・屈・空F ダ 40

巨大化した手でチョップする技。カウンターヒットすると、地面バウンド効果がつく。しゃがみガード可能なうえに、攻撃発生も遅いので狙って当てるのは難しい。

覚醒 真・槍点遠心乱舞 RC○ FR×

↓↘→↓↘→+Ⓢ

判 立・屈・空F ダ 28×7




槍点遠心乱舞(↓↘→+Ⓢ)の覚醒必殺技版で、振り子のように何度も前後に移動して攻撃する。攻撃範囲が広く、全体攻撃効果がある。動作中は方向キーの左右で移動可能だ。

EX 基本連続技

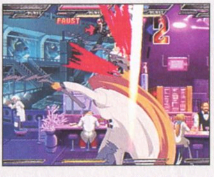
1 レレレの突き→引き戻し→【近距離立ちⓈ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→真・槍点遠心乱舞or槍点遠心乱舞→ごーいんぐまいうぇい






引き戻し後はタイミングよく近距離立ちⓈを押すのがポイント。ゲージがあれば**真・槍点遠心乱舞(↓↘→↓↘→+Ⓢ)**だ。

2 声が小さい→→+Ⓗ→Ⓒ→何が出るかな?(ハンマー)→ハイジャンプⒽ



何が出るかな?(↓↘→+Ⓟ)のハンマー出現はランダムだが、ハイジャンプⒽまで決め打ちで出さないとつながらない。



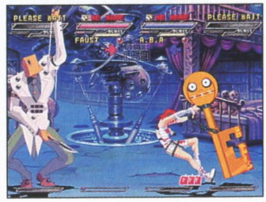
NORMAL EX 基本戦術

何が出るかな?を投げまくり、場を荒らせ!

地上戦はリーチの長いしゃがみⒽや遠距離立ちⓈでけん制しつつ、隙を見て**何が出るかな?(↓↘→+Ⓟ)**をどんどん出していこう。また、接近戦や空中の敵に対しては、立ちⓀや→+Ⓟ、ジャンプⒽでの迎撃が強力。これらの技を駆使して敵を近づかせないように闘っていこう。



優秀な通常技の中でも特に強力なのが立ちⓀ。連打するだけで十分に強い。



少しでも距離が離れたら**何が出るかな?**を出そう。

NORMAL EX ジャンプ↓+Ⓚキャンセルを使え

ジャンプ↙+Ⓚ→ずらし押し+Ⓟor+Ⓗと入力すると、ジャンプ↓+Ⓚの出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルでき、空中で急停止できる。ここからはジャンプや空中ダッシュ、ジャンプ攻撃などあらゆる行動が可能。戦術の幅が広がるぞ。





代表的な使い方はジャンプ↓+ⓀフォルトレスディフェンスキャンセルⓀ。高速の中段技を繰り出せるぞ。

NORMAL EX しゃがみ歩きを使おう

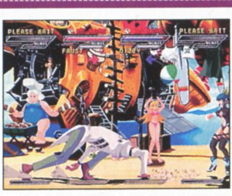
ファウスト唯一の固有動作であるしゃがみ歩き。この動作中は姿勢がかなり低いので、カイのスタンエッジのような宙を飛ぶ飛び道具やスレイヤーのマッパハンチなど打点の高い攻撃を避けられるのだ。ここから反撃にも転じられるので覚えておこう。



ジャンプ攻撃や打点の高い飛び道具を避ける際に効果的。隙のある突進技を避けたなら、そこからしゃがみⓈで手痛い反撃を決められるぞ。

NORMAL 何が出るかな? のアイテムを絡めた攻め

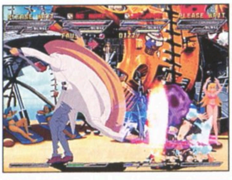
●メテオ：ライン移動で逃げられないように、立ちⓀやしゃがみⒽで敵の動きを止めよう。●時限爆弾：味方も危険だが乱戦で効果が高く、ハイジャンプからの**愛(空中で↓↘→+Ⓟ)**と同時に出すといい。●毒フラスコ：近くにいる敵がガードポーズを取りやすいので**メッタ斬り(密着して↓↙←+Ⓗ)**を狙おう。●ハンマー：落下地点までダッシュし、けん制技を出そう。●ちびファウスト：後を追うように歩き、盾代わりに使うと便利。



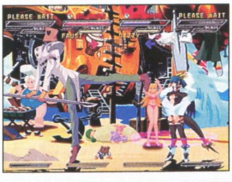
メテオが出たら猛攻開始。別ラインに逃がすな。



時限爆弾と共に愛で爆撃を仕掛けていこう。



毒フラスコは敵が近くにいたらガード崩しを狙う。



ちびファウストは足元をカバー。立ちⓀを出そう。



FAUST ファウスト 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	備考
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	2	10	0	22	1	CJR	—
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	3	15	0	22	1	CJR	カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR	—
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	42	0	22	1	CR	—
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	4	24	0	32	3	CR	—
共通	ダストアタック		立・空F	3	25	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		屈・空F	1	12	0	12	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	2	12	0	22	3	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	23	0	22	1	CJR	カウンターヒット時よろけ効果
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	34	0	32	1	CR	—
共通	足払い		屈・空F	3	38	0	22	1	CJR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	13	0	12	1	CR	—
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	13	0	22	1	CJR	—
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	32	0	22	1	CR	—
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	47	0	22	1	CR	—
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	40〈20〉	0	22	1	CR	〈N〉カウンターヒット時よろけ効果、〈E〉カウンターヒット時浮かせ効果
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	32	0	22	1	CR〈R〉	出始めヒザ上無敵、ヒット時浮かし効果、受け身不能時間が長い
共通	→+Ⓗ		立・空F	5	65	0	32	1	CR	—
共通	通常投げ		—	—	60	80	0	—	R	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		—	—	55	80	0	—	—	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	4	30	0	32	1	C	基底ダメージ補正75%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	4	30	0	32	1	C	基底ダメージ補正75%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR	出始め上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時浮かせ効果
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	28	0	32	1	CJR	—
共通	特殊技	空中で↓+Ⓚ	全	5〈3〉	35	0	32	1	CR	—
共通	レレレの突き	←↙↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	30	30	20	1	R	ガードゲージ減少15
共通	引き戻し	レレレの突き中に←	—	—	—	—	—	—	—	ヒット時引き戻してくる
NORMAL	オイッス	引き戻し中に↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	5	30	0	30	1	R	ヒット時浮かせ効果、受け身不能時間が長い
NORMAL	声が小さい	オイッス中に↓↘→+Ⓟ	—	—	—	—	—	—	—	動作中無敵
NORMAL	もう一丁オイッス！	声が小さい中に↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	5	70	100	200	1	R	出始め無敵、ヒット時叩きつけダウン効果
共通	メッタ斬り	〈N〉密着して↓↙←+Ⓗ〈E〉↓↙←+Ⓗ	—〈立・屈・空F〉	3	16〈8〉	20	5	8	R	8段目浮かせ効果、〈N〉コマンド入力完了時、投げ可能な状態だと発動
NORMAL	空中ごーいんぐまいうぇい	空中で↓↘→+Ⓗ	全	5	18	30	20	4	R	ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少8、最大4ヒット
共通	何が出るかな？	↓↘→+Ⓟ	—	—	—	30	0	—	—	アイテムはラインを移動すると消える
共通	ドーナツ		—	—	10回復	—	—	—	—	—
共通	チョコレート		—	—	10回復	—	—	—	—	—
共通	ハンマー		全	5	44	—	—	1	—	—
共通	ちびファウスト		全	3	25	—	—	1	—	—
共通	時限爆弾		全	5	80	—	—	1	—	ヒット時ダウン効果
共通	メテオ		全	5	36	—	—	6	—	—
共通	毒薬		全	2	10	—	—	1	—	ヒット時毒効果
EX	ちびポチョムキン		全	3	25	—	—	1	—	ヒットした敵のテンションゲージをMAXにする
共通	槍点遠心乱舞	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	3	44	50	50	1	R	動作中空中判定、ヒット時壁バウンド効果、受け身不能時間が長い、ガードバランス減少10
共通	くびびよーん	↓↘→+Ⓢ中にⓅ	立・屈・空F	3	40	20	20	1	R	—
共通	ぐろーいんぐふらわー	↓↘→+Ⓢ中にⓀ	立・屈・空F	3	35	100	40	1	R	動作中上半身無敵
共通	華だろ？俺、華だろ？	↓↘→+Ⓢ中にⓈ	屈・空F	3	30	20	40	1	R	カウンターヒット時浮かせ効果
共通	何がでるかな？	↓↘→+Ⓢ中にⓈ+Ⓗ	—	—	—	30	0	—	—	—
共通	前方移動	↓↘→+Ⓢ中に→→	立・屈・空F	3	40	20	30	1	R	カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	後方移動	↓↘→+Ⓢ中に←←	立・屈・空F	3	40	10	30	1	R	—
共通	ごーいんぐまいうぇい	↓↘→+Ⓢ中にⒽ	全	5	16	40	30	4	RF	ヒット時浮かせ効果、最大4ヒット
共通	愛	空中で↓↘→+Ⓟ	全 全	2 3	1 40	40 —	10 10	1 1	F —	自分が喰らった場合被ダメージ30
共通	前からいきますよ	↓↙←+Ⓟ	全	3	44	10	30	1	RF	消えている間無敵、ヒット時壁バウンド効果
共通	後ろからいきますよ	↓↙←+Ⓚ	全	3	44	30	30	1	RF	消えている間無敵、ヒット時壁バウンド効果
共通	上からいきますよ	↓↙←+Ⓢ	立・空F	3	38	10	30	1	R	消えている間無敵、ヒット時叩き付けダウン効果、カウンターヒット時叩き付けバウンド効果
NORMAL	刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+Ⓢ	屈・空F	5	30+x	0	0	2	RF	出始め〜持続無敵あり、ターゲット固定、xはそれぞれ100or150or190or自分に10、ガード時のみFRC可能
共通	な・な・な・なにがでるかな！	↓↘→↓↘→+Ⓟ	—	—	—	0	0	—	—	出始め無敵あり、アイテムはラインを移動すると消える
EX	声が小さい	密着して↓↘→+Ⓗ	—	5	40	30	30	1	R	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正20%
EX	オイッス！	空中で↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	5	40	30	10	1	R	カウンターヒット時叩き付けバウンド効果、基底ダメージ補正50%
EX	真・槍点遠心乱舞	↓↘→↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	5	28	0	0	7	R	出始め無敵、ヒット時壁バウンド効果

攻略ガイド

特殊なテクニック 2

システムを活用した高等テクニックを紹介。対戦で役立つので練習しておくといいぞ。

特殊なダストアタック

ダストアタックがヒットして、敵がきりもみ状態で吹き飛んでいる間は、いかなる攻撃で追撃しても敵を長時間ダウン復帰不能状態にできる。このきりもみ状態の後半のタイミングで追撃すれば、地面近くに落下するまでダウン復帰されないので、ホーミングジャンプ後にすぐさまフォルトレスディフェンスでジャンプの軌道を変えて、追撃後に敵より先に着地すれば、落下してきたところに地上通常技でさらに攻撃できるぞ。



相手より先に着地する。

サンプル連続技
メイ:ダストアタック～ホーミングジャンプ→ジャンプⒽ×2→ジャンプⒽ→(着地)ダッシュジャンプ【Ⓚ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】→ⒿⒸ→【Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】






ホーミングジャンプ後は素早くジャンプⒽを2発ヒットさせて、2段ジャンプからジャンプⒽ。着地してさらに追撃しよう。

フォルトレスキャンセル

通常技や特殊技を出してから2フレーム(注、1フレームは60分の1秒)以内にフォルトレスディフェンスを行うと、攻撃をフォルトレスディフェンスでキャンセルできる。そこで、敵に密着して⬅+Ⓗ→⬅+ⓅorⓀとボタンをずらし押しすれば、投げを回避されたときに出る通常技の暴発を防げるぞ。また、ファウストの⬇+Ⓚのような特殊な軌道を描くジャンプ攻撃を入力したあとに、すぐさまフォルトレスディフェンスすれば、ジャンプ攻撃を出さずに特殊な軌道だけ利用できる。




フォルトレスキャンセルを使って通常投げを狙えば、投げをジャンプで避けられても隙の大きいⒽ攻撃が暴発しないので、反撃のリスクを減らせるのだ。



ファウストの⬇+Ⓚをフォルトレスキャンセルすると、すぐに空中に停滞できる。

■通常投げフォルトレスキャンセルの簡単な入力方法
⬅+Ⓗを入力したまま、2フレーム以内にⓅorⓀボタンを押す。

背後攻撃キャンセル

GGBOOSTモードのみ、EXポチョムキンの背後攻撃は、攻撃判定が出るまでに奥行き移動すると、攻撃を中断できる。このテクニックを利用し、通常技→背後攻撃→奥行き移動と操作をすれば、通常技の隙を軽減できるぞ。



発生が極端に遅く一見使いづらいが、GGBOOSTモードでは真価を発揮。



BAIKEN
梅喧

隻腕の抜刀鬼



ガード中にのみ出せる必殺技のおかげで、守りに優れる梅喧。主力必殺技の畳替しは、地上、空中、連続技にとさまざまな場面で役に立つ。

身長：162cm
血液型：B型
体重：45Kg
出身：壊滅前の日本
誕生日：3月5日（仮）
趣味：酒
大切なもの：徳利
嫌いなもの：狸の置物

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

BAIKEN

遠距離立ちⓈ

RC ○ FR ×

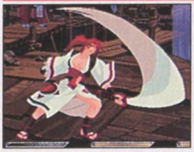


判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	30	○	○

リーチに優れるこの技でけん制し、**蚊鉤(←↙↓↘→+Ⓗ)**につなげるといい。

立ちⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	44	○	×

振りは大きいが攻撃判定が強い。ガトリングコンビネーションの締めに使おう。

しゃがみⓀ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	12	○	×

発生の早い下段技。連係、連続技の始点として接近戦で最も頼りになる攻撃だ。

しゃがみⓈ

RC ○ FR ×

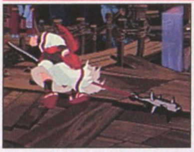


判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	32	○	×

遠距離立ちⓈと同じく長いリーチを誇る。隙の小ささ、判定の強さはこちらが上だ。

ジャンプⓈ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	26	○	×

リーチが長く、横方向に強力な判定を持つ。先端を当てればほぼ反撃されない。

ジャンプⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	40	○	×

下方向に強力な攻撃判定を持つので、敵の頭上を狙って跳び込んでいこう。

足払い

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	30	○	○

ダウンを奪える下段技で、各種キャンセルがかかるので使いやすい。

→+Ⓚ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	24	○	×

攻撃中は投げ無敵となり、カウンター時はよろけを誘発。接近戦で頼れる。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC ○ FR ○



判定	ダメージ	C	JC
立・空	40	×	×

ヒット時は壁バウンドを誘発、状況次第では追撃も可能。連続技に組み込もう。

立ちⓅ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	8	○	○

リーチは短いが連打可能。ここからしゃがみKや投げ、→+Ⓚで攻めよう。

→+Ⓟ

RC ○、○ FR ×、×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	15、25	○.○	×.○

上半身無敵の2段技。攻撃位置が低いので、対空に使う場合は引き付けること。

しゃがみⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	22	×	○

隙は大きいが、上方向に強力な攻撃判定を持つ。空中ヒット時は追撃できるぞ。

ガトリングコンビネーション

地上攻撃

- 立ちⓅ ↔ しゃがみⓅ
- 立ちⓅ / しゃがみⓅ → 立ちⓀ(下) / しゃがみⓀ(下)
- 立ちⓀ(下) / しゃがみⓀ(下) → →+Ⓟ / 近立ちⓈ / 遠立ちⓈ / しゃがみⓈ(下)
- →+Ⓟ ↔ 近立ちⓈ → 遠立ちⓈ → しゃがみⓈ(下)
- →+Ⓟ / 近立ちⓈ / 遠立ちⓈ / しゃがみⓈ(下) → 立ちⒽⓈ / →+Ⓚ / しゃがみⒽ / →+Ⓗ
- →Ⓚ →+Ⓗ以外の技 → ダストアタック(中) / 足払い(下)

ジャンプ攻撃

- Ⓟ ↔ Ⓢ
- Ⓟ ↔ Ⓚ
- Ⓟ → Ⓗ、Ⓚ → Ⓢ
- Ⓚ → Ⓗ
- Ⓢ → Ⓗ
- Ⓚ、Ⓢ → Ⓢ+Ⓗ

□ =ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP BAIKEN

必殺 妖斬扇

RC○ FR○

空中で➡⬇↘+Ⓢ　判 立・空　ダ 44



空中で回転しつつ鉄扇で攻撃する。地上ヒット時はダウンを誘発。発生が早い中段技なので、ジャンプ直後に出してガード崩しに使おう。終り際にフォースロマンキャンセルが可能だ。

必殺 妖刺陣

RC○ FR○

ガード中に⬅↙⬇+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 12



斧のような暗器で攻撃する。ガード中のみ出せるガードキャンセル技。カウンター時は敵を浮かせるので追撃が決められるが、ガード、ノーマルヒット時は反撃されてしまう。

必殺 回り込み

RC× FR○

ガード中に⬅↙⬇+Ⓚ　判 －　ダ －



振り向きつつ前方へ移動するガードキャンセル技。移動中は打撃無敵で、敵をすり抜ける性質がある。乱戦から脱出するのに有効だが、攻撃終了前に無敵が切れるので使いどころが肝心。

必殺 裂羅

RC○ FR○

ガード中に⬅↙⬇+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 30



刀から衝撃波を発生させるガードキャンセル技。攻撃が発生したあとも無敵なので攻守の切り替えしに使える。隙は大きいが、これはフォースロマンキャンセルでカバーできる。

覚醒 縛

RC○ FR×

ガード中に⬅➡↘⬇↙⬅+ⓅorⓀorⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 10



ダメージはほとんどないが、ステータス異常を起こすガードキャンセル専用覚醒必殺技。効果はボタンごとに異なり、効果時間は15カウント。

15カウントの間、対象者のジャンプを封印する。

15カウントの間、対象者の必殺技を封印する。

15カウントの間、対象者の攻撃力を下げる。

15カウントの間、対象者の防御力を下げる。

NORMAL 基本連続技

1 足払い→Ⓒ→畳替し→ジャンプ【Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→JⒸ→【Ⓢ→Ⓢ+Ⓗ】



NORMAL、EX版共通の基本連続技。距離が遠いときは**畳替し**(⬇↘➡+Ⓚ)フォースロマンキャンセルからダッシュジャンプするといい。

2 (画面端限定)通常投げ→足払い→JⒸ→【Ⓢ→Ⓢ+Ⓗ】→遠距離立ちⓈ→Ⓒ→斬凶軽

3 妖刺陣(カウンター)→【➡+Ⓗ→足払い】→JⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→JⒸ→【Ⓢ→Ⓢ+Ⓗ】

EX キャラクター解説

NORMAL版のガードキャンセル技が、いつでも出せるようになったのがEX版の特徴。特に**縛**を連続技やダウン追い討ちに組み込んで、ステータス異常を起こさせられるのがうれしい。また、新技の空中投げ、**斬凶轄(←↓↙+Ⓗ)**は発生が早く、決まればダウン復帰不能など、高い性能を持っている。

EXの主な変更点

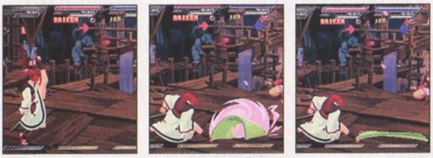
項目	変更点
→+Ⓚ	攻撃レベル3に。投げ無敵削除。しゃがみⓀ、立ちⒽからのガトリングルート削除
ジャンプⒽ	攻撃レベル3に
ジャンプⓈ+Ⓗ	フォースロマンキャンセル削除。ダメージ10増加。強制規定ダメージ補正60%に
足払い	強制基底ダメージ補正70%
妖刺陣	コマンド変更←↓↙+Ⓟに。ガードキャンセル技から通常時に出せる技に。フォースロマンキャンセル削除。強制基底ダメージ補正70%
裂羅	コマンド変更←↓↙+Ⓚに。ガードキャンセル技から通常時に出せる技に。フォースロマンキャンセル削除
回り込み	コマンド変更←↓↙+Ⓢに。ガードキャンセル技から通常時に出せる技に
妖斬扇	モーションが『GGX』のものに。フォースロマンキャンセル削除
三枚畳替し	ＥＸ専用必殺技。攻撃発生は遅いが3ヒット分の畳替しを同時に出す
斬凶轄	ＥＸ専用必殺技。空中フォルトレス不能の対空投げ。2段目以降強制基底ダメージ補正50%
殺陣瞬幕	ＥＸ専用覚醒必殺技。投げ技で、攻撃発生はやや遅いが投げ間合いは広い
縛	ガードキャンセル技から通常時に出せる技に。効果時間が約8カウントに

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

BAIKEN

必殺 畳替し(空中可)　RC× FRC○

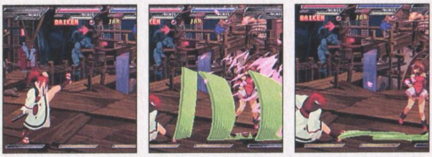
↓↘→+Ⓚ　判 全　ダ 40/20



地面に畳を発生させる飛び道具。出始め部分にヒットすると敵を浮かせて、それ以降はのけぞりとなる。空中版は畳が地面に落ちるまで攻撃が持続するので、バリアとして役に立つ。

必殺 三枚畳替し　RC× FRC×

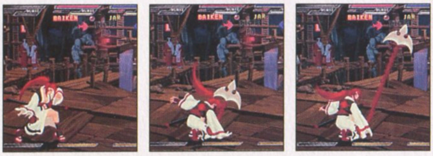
↓↘→↓↘→+Ⓚ　判 全　ダ 40、20



畳替し(↓↘→+Ⓚ)を3枚同時に発生させる。攻撃範囲が非常に広いのが利点だが、その代わりに発生や隙が**畳替し**よりも大きい。フォースロマンキャンセルもかけられない。

必殺 妖刺陣　RC○ FRC×

←↓↙+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 12



NORMAL版と違い、いつでも出せるのが強み。ノーマル、カウンター問わず敵を浮かせられるが、前者はすぐに受け身を取られてしまう。上半身無敵を活かして対空攻撃に使おう。

必殺 回り込み　RC× FRC×

←↓↙+Ⓚ　判 ー　ダ ー



動作開始から無敵があり、動作中は敵をすり抜けるなど、基本的な性質はNORMAL版と同じ。ただし、行動後の隙が非常に大きく、フォースロマンキャンセルも不可と使い勝手は悪い。

必殺 裂羅　RC○ FRC×

←↓↙+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 30



気合を込めた突きを放つ。攻撃発生まで無敵が持続するので、敵の攻めに対する割り込みに使おう。フォースロマンキャンセルはできないので、隙はロマンキャンセルでフォローすべし。

必殺 斬凶轄　RC○ FRC×

←↓↙+Ⓗ　判 ー　ダ 16



暗器を伸ばして空中の敵を捕らえ、切り刻む。空中投げ扱いなので空中フォルトレスディフェンスでも防がれない。発生が早いので連続技に組み込みやすく、決まればダウンを奪える。



必殺 蚊鉤

RC○ FR×

←↙↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 12



鉤爪を伸ばして攻撃する。一見飛び道具に見えるが、打撃技なので相手の飛び道具と相殺しない。敵に当たると引き寄せる効果があり、ヒット時はよろけを誘発する。

必殺 鉄斬扇

RC○ FR×

←↙↓↘→+Ⓗ中にⓈ　判 立・屈・空F　ダ 36



蚊鉤(←↙↓↘→+Ⓗ)からの派生技で刀を振り回す。ダウン復帰不能なので、**蚊鉤**のヒットを確認してから出せると強い。機会は少ないが、カウンター時は敵を浮かせられる。

必殺 妖斬扇

RC○ FR×

空中で→↓↘+Ⓢ　判 立・空　ダ 44



NORMAL版と異なり、回転しながら刀を振る。地上ヒット時はダウンを奪えるが、リーチが短いのでジャンプ直後に出してしゃがんでいる敵に当てるには正確なコマンド入力が必要となる。

覚醒 連ね三途渡し

RC○ FR×

↓↘→↓↘→+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 54、54、54



3段斬りを繰り出す覚醒必殺技。攻撃発生まで無敵が持続し、複数の敵を巻き込み、隙も小さい優秀な技。直前ガードされると、攻撃の間に割り込まれてしまう点に注意しよう。

覚醒 縛

RC○ FR×

←→↘↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 10



ステータス異常を引き起こす。EX版ではいつでも出せるようになったので、連続技やダウン追い討ちにも活用できる。ただし、効果時間は8カウントの減少。効果の違いはP149を参照。

覚醒 殺陣瞬幕

RC× FR×

↓↘→↓↘→+Ⓟ　判 ―　ダ 100



刀で一閃する投げ系の覚醒必殺技。威力が非常に高いが、暗転までに時間がかかるうえ、その間は無防備になってしまう。攻撃が潰されたときも、テンションゲージを消費する。

EX 基本連続技

1 【しゃがみK→→+Ⓟ】→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ライン移動→近距離立ちⓈ→{ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓢ+Ⓗ】}or→Ⓒ→斬凶輅



前進する→+Ⓟからライン飛ばし攻撃につなげると楽。空中連続技の締めを**斬凶輅**(←↓↙+Ⓗ)にしてダウンを奪うのもアリ。

2 妖斬扇→ⓇⒸ→空中畳替し→(着地)ジャンプ【Ⓢ→Ⓟ→Ⓚ】→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓢ+Ⓗ】



妖斬扇(空中で→↓↘+Ⓢ)でしゃがみガードを崩してからの連続技。EX版は**妖斬扇**の浮きが低いので**畳替し**につなげるのが難しい。



NORMAL EX

基本戦術

空中畳替しで鉄壁の防御を作れ



下方向に強力なジャンプⒽを駆使して画面端に陣取り、地上に落下するまで攻撃が持続する**空中畳替し(空中で↓↘→＋Ⓚ)**を後方ジャンプや空中バックステップから放ち、守りを固めるのが基本。なお、ジャンプⒽが高めで当たった際は**空中畳替し**でキャンセルしておくといい。



ジャンプ振り向きから下方向に強力なジャンプⒽで画面端を奪取する。EX版は攻撃レベルが低いので注意。



バックジャンプなどから**空中畳替し**を放ち、敵の接近を阻む。画面端に位置してから行うとより効果的だ。

NORMAL

畳替しを使った起き攻め

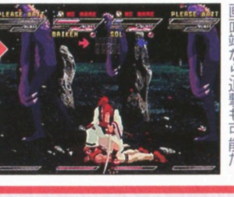
1対1で足払いがヒットした際は、ジャンプキャンセルからの**空中畳替し(空中で↓↘→＋Ⓚ)**を敵の起き上がりに重ねていこう。そして、立ちⓅからの投げとしゃがみⓀでガードを崩したり、足払いと投げによる2択、ジャンプ直後の**妖斬扇(空中で→↓↘＋Ⓢ)**を絡めて攻めていく。なお、NORMAL版は立ちⓅから→＋Ⓚと投げで2択を迫るのも強力だ。→＋Ⓚは攻撃中投げ無敵なので、投げ返しに対するカウンターとなり、よろけを誘発できる。



足払いでダウンを奪ったあと、ジャンプキャンセルから**空中畳替し**を敵の起き上がりに重ねていこう。



下手に動く相手には足払いからの連続技を狙おう。



ガードに対しては投げ。画面端なら追撃も可能だ。

NORMAL EX

ガードキャンセルの特殊入力

ガードキャンセル技はガード中に入力しても間に合わないので、あらかじめ←↓↙↓と入力し、Ⓟのあとは Ⓚ、ⓈとⓀのあとはⓅとボタンのずらし押しで入力しよう。これで失敗時に暴発した通常技をフォルトレスディフェンスでキャンセルすることができる。





素早く入力できれば、その分カウンターで決まる可能性も高まる。上記特殊入力を含め、コマンドを練習しよう。

EX

専用技の斬凶輅を活用しよう

斬凶輅(←↓↙＋Ⓗ)は威力が低いものの、空中連続技に組み込んでダウンを奪える。このあと垂直ジャンプして**空中畳替し(空中で↓↘→＋Ⓚ)**を重ね、起き上がりを攻めよう。また、**縛(←→↘↓↙←＋ⓅorⓀorⓈorⒽ)**によるダウン追い討ちも可能だ。





斬凶輅後は**縛**でダウン追い討ちができる。ジャンプを封じる**縛・亀(←→↘↓↙←＋Ⓟ)**で乱戦に持ち込もう。



BAIKEN 梅喧 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CJR
			–						
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	14	0	22	1	CJR
			–						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CJR
			–						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR
			–						
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	44	0	32	1	CR
			–						
共通	ダストアタック		立・空F	5	20	0	32	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	32	0	22	1	CR
			–						
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	3	22	0	22	3	JR
			カウンターヒット時ダウン効果						
共通	足払い		屈・空F	3	30	0	22	1	CJR
			ヒット時ダウン効果、〈N〉基底ダメージ補正80%、〈E〉基底ダメージ補正80%						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	10	0	12	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	18	0	22	1	CJR
			ヒット時浮かせ効果						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	26〈32〉	0	22	1	CR
			–						
共通	ジャンプⒽ		立・空	5〈3〉	40	0	32	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	4	40	0	32	1	RF
			受け身不能時間が長い、〈N〉ヒット時壁バウンド効果、強制ダメージ補正80%、ガードバランス減少7、〈E〉地上ヒット時強制しゃがませ効果、強制ダメージ補正60%						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F 立・屈・空F	2 3	15 25	0 0	22 22	1 1	CR CJR
			出始め上半身無敵、1段目持続中ひざ上無敵						
共通	→+Ⓚ		立・屈・空F	4	24	0	32	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果、〈N〉出始め～発生投げ無敵						
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	66	0	32	1	CR
			–						
共通	通常投げ		–	–	60	80	0	–	–
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–
			ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	JR
			出始め～持続無敵あり、ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	4	30	0	32	1	R
			基底ダメージ補正75%						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	4	30	0	32	1	R
			基底ダメージ補正75%						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	20	0	22	1	CJR
			出始め上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	14	0	32	1	CJR
			–						
共通	妖斬扇	空中で→↓↘+Ⓢ	立・空	3〈4〉	44	20	40	1	RF〈R〉
			出始め打撃無敵、ヒット時浮かせ効果						
共通	妖刺陣	〈N〉ガード中に←↙↓+Ⓟ〈E〉←↓↙+Ⓟ	立・屈・空F	3〈4〉	12	30	30	1	R
			〈N〉出始め無敵、持続中投げ無敵、カウンターヒット時ダウン効果、〈E〉ヒット時浮かせ効果、強制規定ダメージ補正70%						
共通	裂羅	〈N〉ガード中に←↙↓+Ⓢ〈E〉←↓↙+Ⓢ	立・屈・空F	5〈4〉	30	30	30	1	RF〈R〉
			出始め～持続打撃無敵						
共通	回り込み	〈N〉ガード中に←↙↓+Ⓚ〈E〉←↓↙+Ⓚ	–	–	–	50	0	–	F〈–〉
			打撃無敵あり						
共通	畳替し	↓↘→+Ⓚ	全	3	40、20	50	10	1	F
			出始め部分浮かせ効果、カウンターヒット時ダウン効果						
共通	空中畳替し	空中で↓↘→+Ⓚ	全	3	40、20	50	10	1	F
			出始め部分浮かせ効果						
共通	爵走	→↘↓↙←+Ⓚ	–	–	–	40	0	–	–
			–						
共通	蚊鉤	←↙↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	4	12	40	40	1	R
			ヒット時よろけ効果&引き戻し効果						
共通	鉄斬扇	←↙↓↘→+Ⓗ中にⓈ	立・屈・空F	4	36	40	80	1	R
			出始め無敵、持続中投げ無敵、ヒット時浮かせ効果						
共通	縛・亀	〈N〉ガード中に←→↘↓↙←+Ⓟ〈E〉←→↘↓↙←+Ⓟ	立・屈・空F	5	10	0	0	1	R
			出始め無敵、硬直中投げ無敵あり、ヒット時浮かせ効果&ジャンプ封じ、基底ダメージ補正30%						
共通	縛・麟	〈N〉ガード中に←→↘↓↙←+Ⓚ〈E〉←→↘↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	5	10	0	0	1	R
			出始め無敵、硬直中投げ無敵あり、ヒット時浮かせ効果&必殺技封じ、基底ダメージ補正30%						
共通	縛・龍	〈N〉ガード中に←→↘↓↙←+Ⓢ〈E〉←→↘↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	10	0	0	1	R
			出始め無敵、硬直中投げ無敵あり、ヒット時浮かせ効果&攻撃力低下、基底ダメージ補正30%						
共通	縛・鳳	〈N〉ガード中に←→↘↓↙←+Ⓗ〈E〉←→↘↓↙←+Ⓗ	立・屈・空F	5	10	0	0	1	R
			出始め無敵、硬直中投げ無敵あり、ヒット時浮かせ効果&防御力低下、基底ダメージ補正30%						
共通	連ね三途渡し	↓↘→↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	5 5 5	54 54 54	0 0 0	0 0 0	1 1 1	R R R
			出始め～1段目打撃無敵あり、受け身不能時間が長い						
EX	3枚畳替し	↓↘→↓↘→+Ⓚ	全	3	40、20	50	50	3	–
			出始めの部分、カウンターヒット時ダウン効果						
EX	斬凶略	←↓↙+Ⓗ	– –	– 5	0 16	50 0	0 30	1 6	R R
			ヒット時垂直に落ちてくる、受け身不能時間が長い、2段目強制基底ダメージ補正50%						
EX	殺陣瞬幕	↓↘→↓↘→+Ⓟ	–	–	100	–	–	–	–
			強制規定ダメージ補正50%						

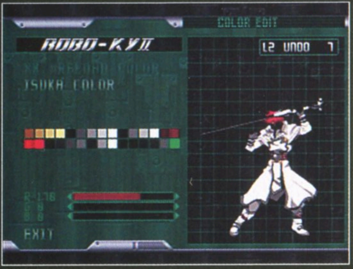
攻略ガイド

俺のロボカイⅡ メイキングファイル2





ガード不能連係を組み立てろ！



番号	技名	コマンド
1	陰	→↓↘+Ⓗ
2	γブレード	→↘↓↙←+Ⓚ
3	ロジャーラッシュ	↓↘→+Ⓢ
4	アンダートウ	↓↘→+Ⓢ
5	抗鬱音階(空中可)	↓↘→+Ⓢ
6	カイ電波	密着して→↘↓↙←+Ⓚ
7	喰らっとくカイ？	↓↘→+Ⓢ

コンセプト

陰のヒット後、**抗鬱音階→ダッシュ→喰らっとくカイ？→アンダートウ**というガード不能の攻めを行うのが狙い。**γブレード**のおかげで、さまざまな状況から陰が決められるのがポイントだ。



起き上がり攻めで各種飛び道具を重ねて自由を奪い、ガード不能の**アンダートウ**を決める、というのが最大の狙いだ。

基本戦術

陰を決めたあとはまず**抗鬱音階**を出し、電力がなければ次に**ロジャーラッシュ**を出し、**カイ電波**と打撃で攻める。電力があるならダッシュからの**喰らっとくカイ？→アンダートウ**を決めるのだ。



陰のあとは**抗鬱音階**→ダッシュ→**喰らっとくカイ？**、とガードさせることで、**アンダートウ**がほぼ回避不能になる。

ROBOKYⅡ 基本連続技

1 アンダートウorカイ電波→ⓇⒸ→ダッシュ立ちⒽ→ⓇⒸ→γブレード～ダッシュ近距離立ちⓈ→Ⓒ→陰

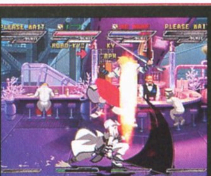





始動技ロマンキャンセル後と**γブレード**のあとは最速でダッシュを。大ダメージを与えつつ、**陰**からの起き上がり攻めに移行せよ。

2 近距離立ちⓈ→Ⓒ→γブレード→ダッシュ【立ちⓅ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→陰






至近距離で立ちⓈを決めれば**γブレード**がつながる。また、【しゃがみⓈ→立ちⒽ】→RC→**γブレード**～という流れも使えるぞ。



KURADO BERI JAM

蔵土縁 紗夢



炎のアイアンシェフ

料理店を開く資金を稼ぐために賞金首を追い続ける中華娘。素手による格闘スタイルなのでリーチは短いが、攻撃力と動きの速さは一級品だ。

身長：163cm
血液型：B型
体重：不明
出身：中国
誕生日：2月8日
趣味：料理、観察、研究
大切なもの：厨房、青春、美形男子
嫌いなもの：優柔不断な男、無知無学

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

JAM KURADOBERI

→+P　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	18、18	○	×

上半身無敵がある2ヒット技で、打点の高い攻撃をかわしたり対空攻撃に使う。

立ちK　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	12	○	×

発生の早い下段技で、基底ダメージ補正も小さく連続技の起点として使える。

→+K　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	16、26	○	○

蹴りを連続して放つ2段技。強制的に敵を立ちやられ状態にさせる効果を持つ。

遠距離立ちS　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	34	○	○

ジャムの通常技の中では比較的リーチが長く、中間距離でのけん制に使える。

しゃがみS　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	26	○	×

リーチは短いものの攻撃判定が強いので、敵の攻撃を潰すように使っていこう。

立ちH　RC○、○ FR×、×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	24、24、24	○	×

強制的に相手をしゃがみやられ状態にさせる多段攻撃。連続技のつなぎに。

しゃがみH　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	20、20	○	×

上方向に強いので対空に使えるほか、**龍刃(↓↘→+K)**への中継にしよう。

ジャンプK　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	14	○	×

リーチが長い蹴り技で、発生も早く前方から飛んでくる敵の迎撃に利用する。

ジャンプS　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	28	○	○

真上を攻撃するジャンプ攻撃なので、頭上を跳び越すような敵に対して有効。

ジャンプS+H　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	16、23	○	×

空中で2段蹴りを放つ。地上の相手にヒットさせると、空中へ打ち上げられる。

足払い　RC○ FR○



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	28	○	○

屈みこんでから蹴りを放つので、姿勢が低く、敵の攻撃を潰しやすい。

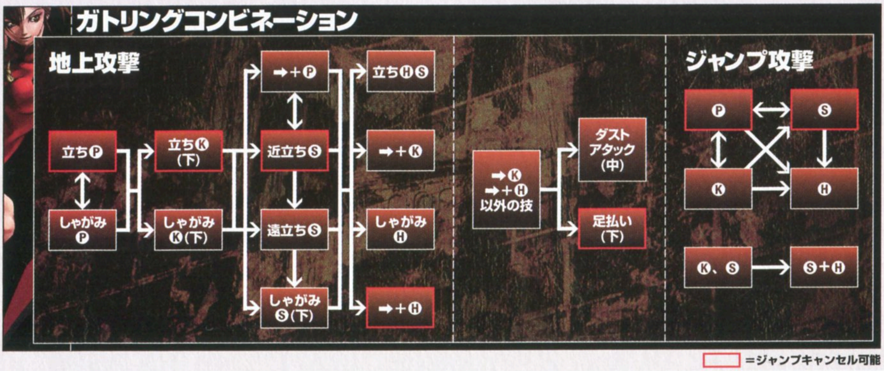
ダストアタック　RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空F	16	×	×

リーチは短いがダストアタックの中では出が早め。ガード崩しに使おう。

ガトリングコンビネーション

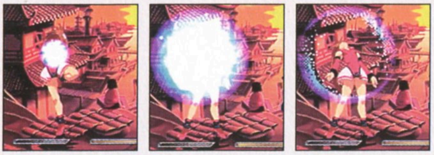


□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP JAM KURADOBERI

必殺 朝凪の呼吸 RC× FR×

↓↓+ⓀorⓈorⒽ 判 − ダ −



ボタンによって**龍刃(↓↘→+Ⓚ)**、**逆鱗(↓↙←+Ⓚ)**、**剱楼閣(→↓↘+Ⓚ)**のいずれかを強化する。動作中に攻撃をくらうと、強化に失敗するので安全を確保してから使おう。

必殺 祓斧 RC× FR×

相手の上中段攻撃にあわせて←→ 判 − ダ −



上中段判定の攻撃を受け流す特殊な当て身技。攻撃を受け流すと緑に光り、その瞬間から歩きやジャンプなど、移動以外の行動を取ることができる。対空や割り込みに活用しよう。

必殺 龍刃(空中可) RC○ FR×

↓↘→+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 54



オーラをまとった跳び蹴りで攻撃。ダメージが高いので空中連続技の締めや、移動手段として使っていこう。なお、強化するとダメージが上昇してダウン復帰不能属性が付加される。

必殺 剱楼閣（空中可） RC○ FR×

→↓↘+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 14×3



逆立ちしながら飛び上がりつつ蹴りを何回も放つ。無敵時間があるので、攻守の切り替えに役立つ。強化すると無敵時間が延び、さらにダメージ上昇とダウン復帰不能属性が付く。

必殺 逆鱗(空中可) RC○ FR×

↓↙←+Ⓚ 判 立・空 ダ 40



前方にジャンプしながらカカト落としを繰り出す。無敵時間が長く、敵の技をかわしつつ攻撃できる。なお、空中ダッシュしてすぐ出すと、通常の軌道とは異なった逆鱗が出せる。

覚醒 戀崩嬢 RC× FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ 判 全 ダ 18×13



掌から巨大な気を放出する覚醒必殺技。攻撃範囲が広いうえ、一度に複数の敵を攻撃できるので混戦時に使用すると効果が高い。無敵時間も長く、敵の攻撃に潰されるケースは少ない。

NORMAL 基本連続技

1 【立ちⓀ→→+Ⓚ】→空中ダッシュ【Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓗ】→【立ちⓀ→足払い】



→+Ⓚは強制的に立ちやられ状態にさせるので、立ちⓀをしゃがみ状態に当てても問題ない。空中ダッシュは低空で行おう。

2 通常投げ→ⒻⓇⒸ→【近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→ⒽⒿⒸ→Ⓗ→Ⓒ→龍刃～剱楼閣～逆鱗

3 遠距離立ちⓈ→Ⓒ→兆脚鳳凰昇

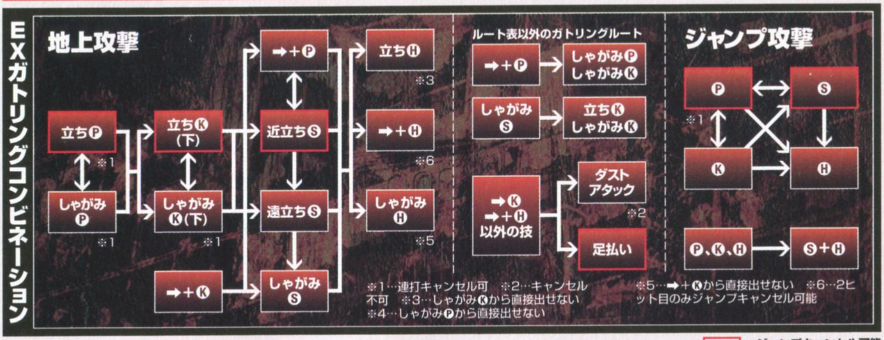
EX キャラクター解説

龍刃、**劒楼閣**、**逆鱗**が削除され、連続技のダメージが減少した代わりに、中段技の➡+Ⓚが追加。ガード崩し能力が向上している。また、ジャンプⒽからジャンプⓈへのガトリングコンビネーションが加わったため、空中連続技の構成が大きく変化した。必殺技の性能が大きく変わっているので、独自の戦法が必要だ。

EXの主な変更点

項目	変更点
ガトリングルート	大幅に変更
しゃがみⓅ	基底ダメージ補正80%
➡+Ⓚ	モーション変更。単発の中段攻撃に。基底ダメージ補正80%
しゃがみS	基底ダメージ補正削除
しゃがみⒽ	モーション変更。単発の下段攻撃に。カウンターヒット時よろけ効果
➡+Ⓗ	モーション変更。2ヒット技に。2発目ヒット時に浮かす効果を持つ。キャンセル、ジャンプキャンセル可能
ジャンプⓈ	攻撃レベル1に
ジャンプⓈ+Ⓗ	モーション変更。逆鱗のような技に
足払い	フォースロマンキャンセル削除
龍刃、逆鱗、劒楼閣、鷹嬰脚、朝凪の呼吸、爆蹴、爆蹴～足払い	削除
回り込み	コマンド変更。⬇↙⬅+Ⓚに。通常時に出せるようになった
百歩沁鐘	コマンド変更。⬇↘➡+Ⓢに。通常時に出せるようになった
千里沁鐘	コマンド変更。⬇↘➡+Ⓗに。単発技から3ヒット技に
拾歩閃拳	ＥＸ専用必殺技の打撃投げ。ヒット後に追撃も可能
万里閃拳	ＥＸ専用必殺技の飛び道具。他の飛び道具を貫通する光線を放つ
激・鳳凰昇	兆脚鳳凰昇から変更された覚醒必殺技。ヒット後に追撃が可能
激・懸崩嬢	懸崩嬢から変更された覚醒必殺技。見た目は同じだが単発の技に
激・鷹嬰脚	ＥＸ専用覚醒必殺技。ヒット時はよろけるがしゃがみガード可能

EXガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

JAM KURADOBERI

必殺 拾歩閃拳　RC○ FR×

密着して➡⬇↘+Ⓟ　判 ー　ダ 11×11



打撃投げタイプの必殺技で、成功時は無数のパンチを繰り出す。失敗時の隙は大きいが、場所によっては空中連続技で追撃できる。

必殺 万里閃拳　RC× FR×

⬅↙⬇↘➡+Ⓟ　判 全　ダ 48



前方にレーザーを発射する。発生が極端に遅く、隙も大きいので扱いにくいが、他の飛び道具と相殺しないのが特徴だ。

必殺 回り込み　RC× FR×

⬇↙⬅+Ⓚ　判 ー　ダ ー



EX版は単体の必殺技に変化している。コマンド入力直後から膝上が無敵なので、敵の攻撃を避けつつ移動できる。

必殺 激・砕神掌　RC○ FR×

⬇↘➡⬇↘➡+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 50、40



渾身の力を込めた掌底で敵を上空に打ち上げる。攻撃発生が極めて早く、無敵時間も長いうえに一度に複数の敵を攻撃できる。



覚醒 激・鳳凰昇

RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓢ

判 立・屈・空F　ダ 20×4、32、64



NORMAL版の**兆脚鳳凰昇**(→↘↓↙←→+Ⓢ)と似た技で、タックルがヒットすると無数の攻撃を加えてから上昇攻撃で締める。攻撃中は無敵時間があり、複数の敵を一度に攻撃できるので、多人数対戦時の乱戦に使っていくといいだろう。

覚醒 激・戀崩嬢

RC× FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ

判 全　ダ 100



掌から巨大な気を放出する覚醒必殺技。NORMAL版の**戀崩嬢**(→↘↓↙←→+Ⓗ)と同じようなグラフィックだが、単発技でヒットすると敵をダウン復帰不能の状態にできる。主に→+Ⓗからの連続技に組み込んでいくといいだろう。

覚醒 激・鷹嬰脚

RC○ FR×

空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ

判 全　ダ 40、26×4



コマンド入力後、空中で画面が暗転する演出が行われたあと、滑空しながら連続蹴りを放つ。NORMAL版の**鷹嬰脚**と異なり、しゃがみガードが可能なので、敵のガードを崩す手段には活用できないが、空中の敵にヒットさせれば、ダウン復帰不能にできる。

EX 基本連続技

1 【→+Ⓚ→→+Ⓗ】→JⒸ→【Ⓢ→Ⓗ→Ⓢ】→JⒸ→【Ⓗ→Ⓢ】



ダウンを奪いたいときは→+ⒽからジャンプⓈ+Ⓗにつなぐか、連続技の締めを**激・鷹嬰脚(空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ)**にしよう。

2 遠距離立ちⓈ→JⒸ→空中ダッシュ【Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓗ】→Ⓒ→激・鷹嬰脚→しゃがみⒽ→Ⓒ→百歩沁鐘



遠距離立ちⓈから空中ダッシュジャンプⓅをつなぐ部分がシビア。空中ダッシュとジャンプⓅを出すタイミングを早くしよう。



NORMAL EX

基本戦術



テンションゲージを溜めてから接近戦を挑め

リーチが短い紗夢は、接近戦の立ち回りが勝負の要。そのため、多人数対戦では囲まれがちだが、**剣楼閣(➡⬇↘＋Ⓚ)**、**懸崩嬢(➡↘⬇↙⬅➡＋Ⓗ)**といった無敵技が豊富なので、回避はもちろん、複数の敵へのダメージチャンスにもなる。常にテンションゲージの残量に注意して闘おう。



懸崩嬢は攻撃範囲が広く、複数の敵を一度に攻撃できるので、多人数対戦時には欠かせない必殺技だ。



囲まれたら**千里沁鐘(⬇↘➡＋Ⓗ)**を使って、敵の裏側に回りつつ攻撃を仕掛けるのも効果的。

NORMAL EX

特殊軌道の逆鱗を使おう

空中ダッシュを始めた瞬間に**逆鱗(⬇↙⬅＋Ⓚ)**を出すと、通常の軌道とは異なり真下に落下しながら攻撃する。遠距離立ちⓈ→空中ダッシュⓅという連係をしゃがみで回避するような相手にヒットさせやすく、ガードされてもリスクはほとんどない。



空中ダッシュⓅをしゃがんで避けようとする敵に効果的。ヒットすれば遠距離立ちⓈから空中連続技につなげられる。

NORMAL EX

足払いフォースロマンキャンセル

足払いのフォースロマンキャンセルのタイミングは特殊で、攻撃判定が発生する前ならいつでも可能。このテクニックを利用し、ガトリングコンビネーションから足払いにつなげてフォースロマンキャンセルすると、通常技ロマンキャンセルを擬似的に行えるのだ。



遠距離立ちⓈからさらに攻撃をつなげると見せかけて、足払いフォースロマンキャンセルからダッシュ通常投げを決めよう。

EX

➡＋Ⓚを使ったガード崩し

EX版の➡＋Ⓚは発生が早い中段攻撃に変更されているので、敵のガードを崩す手段として重宝する。敵をダウンさせたら、起き上がりに➡＋Ⓚと下段技の立ちⓀのどちらか重ねて、中下段の2択攻撃を仕掛けよう。この戦法はフォルトレスディフェンスで無効化されてしまうが、その場合は選択肢に打撃投げの**拾歩閃擊(密着して➡⬇↘＋Ⓟ)**や、通常投げフォースロマンキャンセルからの連続技を加えて、しっかりダメージを与えていこう。



足払いでダウンを奪ったら、ガード方向を揺さぶる最大のチャンス。ダッシュで近づいて敵の起き上がりに合わせて……。



立ちⓀを重ねる。ここからは連続技を確実に決めよう。



中段の➡＋Ⓚから➡＋Ⓗにつないで空中連続技へ。

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	12〈9〉	0	12	1	CJR
			—						
共通	立ちⓀ		屈・空F	2	12	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	34〈26〉	0	22	1	CJR
			—						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	34〈20〉	0	22	1	CJR
			—						
共通	立ちⒽ		立・屈・空F 立・屈・空F	4 5	24〈20〉 24〈20〉	0 —	32 —	2 1	CR —
			強制しゃがみくらい						
共通	ダストアタック		立・空F	3	16	0	22	1	R
			—						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	6	0	12	1	CR
			(N)基底ダメージ補正90%、〈E〉基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F〈屈・空F〉	4〈5〉	20〈30〉	0	32	2〈1〉	CR
			〈E〉カウンターヒット時よろけ効果						
共通	足払い		屈・空F	3	28	0	22	1	CJRF
			ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	11〈9〉	0	12	1	CR
			—						
共通	ジャンプⓀ		立・空	1	14〈12〉	0	12	1	CR
			—						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3〈1〉	28〈22〉	0	22	1	CJR
			ヒット時浮かせ効果						
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	35〈25〉	0	22	1	CR
			—						
NORMAL	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空 立・空	3 3	16 28	0 —	22 —	1 1	CR CR
			2段目ヒット時浮かせ効果&カウンターヒット時壁バウンド効果						
EX	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	40	0	22	1	CJR
			ヒット時叩きつけ効果、カウンターヒット時叩き付けダウン効果、基底ダメージ補正90%						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F 立・屈・空F	3 4	18 18	0 —	22 —	1 1	CR CR
			出始め～1段目派生ひざ上無敵、ヒット時よろけ効果						
NORMAL	→+Ⓚ		立・屈・空F 立・屈・空F	2 4	16 26	0 —	22 —	1 1	CJR —
			—						
EX	→+Ⓚ		立・空F	4	20	0	32	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
NORMAL	→+Ⓗ		全	5	30	0	32	2	R
			発生～硬直空中判定あり						
EX	→+Ⓗ		立・屈・空F 立・屈・空F	1 4	22 22	0 —	12 —	1 1	CR CJR
			2段目ヒット時浮かせ効果						
共通	通常投げ		—	—	60	80	0	—	RF
			強制基底ダメージ補正40%、FRC時強制基底ダメージ補正60%						
共通	空中投げ		—	—	60	80	22	—	—
			基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	20	0	22	1	R
			基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	1	26	0	12	1	CR
			カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正70%						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	1	26	0	12	1	CR
			カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正70%						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	34	0	22	1	CJR
			基底ダメージ補正85%						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	34	0	32	1	CJR
			—						
NORMAL	朝凪の呼吸	↓↓+ⓀorⓈorⒽ	—	—	—	—	—	—	—
			Kで龍刃、Sで劒楼閣、Hで逆鱗を強化、S<K<Hの順で硬直が伸びる						
NORMAL	龍刃	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	54	50	70	1	R
			ヒット時浮かし効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
NORMAL	空中龍刃	空中で↓↘→+Ⓚ	全	5	66	40	60	1	R
			ヒット時浮かし効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
NORMAL	派生龍刃	逆鱗or劒楼閣中に↓↘→+Ⓚ	全	5	28	0	100	1	R
			ヒット時浮かし効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
NORMAL	龍刃・強化版	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	90	50	70	1	R
			出始め無敵あり、ヒット時浮かし効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
NORMAL	空中龍刃・強化版	空中で↓↘→+Ⓚ	全	5	98	40	60	1	R
			出始め無敵あり、ヒット時浮かし効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
NORMAL	派生龍刃・強化版	逆鱗or劒楼閣中に↓↘→+Ⓚ	全	5	66	0	100	1	R
			出始め無敵あり、ヒット時浮かし効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
NORMAL	逆鱗	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	40	40	40	1	R
			出始め打撃無敵あり						
NORMAL	空中逆鱗	空中で↓↙←+Ⓚ	立・空	3	30	30	30	1	R
			出始め打撃無敵あり						
NORMAL	派生逆鱗	龍刃or劒楼閣中に↓↙←+Ⓚ	立・空	3	16	0	40	1	R
			出始め打撃無敵あり						
NORMAL	逆鱗・強化版	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	32	40	40	5	R
			出始め打撃無敵あり						
NORMAL	空中逆鱗・強化版	空中で↓↙←+Ⓚ	立・空	3	28	30	30	5	R
			出始め打撃無敵あり						
NORMAL	派生逆鱗・強化版	龍刃or劒楼閣中に↓↙←+Ⓚ	立・空	3	24	0	40	5	R
			出始め打撃無敵あり						
NORMAL	劒楼閣	→↓↘+Ⓚ	立・屈・空F	3	14	40	20	3	R
			出始め～持続打撃無敵あり、ガードバランス減少3						
NORMAL	空中劒楼閣	空中で→↓↘+Ⓚ	全	3	12	30	15	3	R
			出始め～持続打撃無敵あり、ガードバランス減少3						
NORMAL	派生劒楼閣	龍刃or逆鱗中に→↓↘+Ⓚ	全	3	8	0	20	3	R
			出始め～持続打撃無敵あり、ガードバランス減少3						
NORMAL	劒楼閣・強化版	→↓↘+Ⓚ	立・屈・空F	3	15	40	20	8	R
			出始め～持続打撃無敵あり、ガードバランス減少3						
NORMAL	空中劒楼閣・強化版	空中で→↓↘+Ⓚ	全	3	16	30	15	8	R
			出始め～持続打撃無敵あり、ガードバランス減少3						
NORMAL	派生劒楼閣・強化版	龍刃or逆鱗中に→↓↘+Ⓚ	全	3	14	0	20	8	R
			出始め～持続打撃無敵あり、ガードバランス減少3						
NORMAL	爆蹴	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	—	—	40	—	—	—
			移動中足元以外無敵						
共通	回り込み	〈N〉↓↘→+Ⓢ中にⓅ〈E〉↓↙←+Ⓚ	—	—	—	—	—	—	—
			移動中足元以外無敵						
NORMAL	足払い	↓↘→+Ⓢ中にⓀ	屈・空F	3	30	0	22	1	R
			発生～硬直低姿勢、龍刃、逆鱗、劒楼閣でキャンセル可能						
共通	百歩沁鐘	〈N〉↓↘→+Ⓢ中にⓈ〈E〉↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	5〈4〉	18〈20〉	40	60	3〈4〉	R
			〈N〉カウンターヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正75%、気絶値2倍、〈E〉ヒット時浮かし効果						
共通	千里沁鐘	〈N〉↓↘→+Ⓢ中にⒽ〈E〉↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	5〈4〉	50〈20〉	40〈50〉	120〈60〉	1〈3〉	RF
			〈N〉ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正75%、気絶値2倍、〈E〉ヒット時浮かし効果						
共通	千里沁鐘・裏回り	〈N〉↓↘→+Ⓢ中にⒽ〈E〉↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	5〈4〉	50〈20〉	0	80〈40〉	1〈3〉	R
			〈N〉ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正75%、気絶値2倍、〈E〉ヒット時浮かし効果						
共通	鷹嬰脚	空中で↓+Ⓚ	立・空 全	4 1	16 10	30 0	30 15	1 3	R R
			1段目基底ダメージ補正80%、最大4ヒット						
共通	祓斧	相手の上中段攻撃にあわせて←→	—	—	—	—	—	—	—
			—						
NORMAL	兆脚鳳凰昇	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	5 3 5 5	20 9 40 80	0 0 0 0	0 0 0 0	1 10 1 1	R R R R
			出始め～移動中無敵、移動中下段無敵						
NORMAL	懇崩嬢	→↘↓↙←→+Ⓗ	全	3	18	0	0	13	—
			ガードバランス減少3、全体ヒット						
共通	激・砕神掌	↓↘→↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	5 —	50 40	0 —	0 —	1 1	R R
			出始め～持続無敵、全体ヒット、1段目基底ダメージ補正150%、2段目強制基底ダメージ補正50%						
EX	拾歩閃拳	密着して→↓↘+Ⓟ	—	3	11	40	0	11	R
			1段目基底ダメージ補正75%、11段目壁バウンド効果						
EX	万里閃拳	←↙↓↘→+Ⓟ	全	3	48	60	40	1	—
			ヒット時ダウン効果						
EX	激・鳳凰昇	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	5 5 	20 32 64	0 0 —	0 0 —	4 1 1	R R R
			出始め無敵、突進中ひざ上無敵、5段目基底ダメージ補正200%、6段目基底ダメージ補正100%						
EX	激・懇崩嬢	→↘↓↙←→+Ⓗ	全	5	100	0	0	1	—
			ヒット時壁バウンド効果						
EX	激・鷹嬰脚	空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ	全 全	3 1	40 26	0 0	0 0	1 4	R R
			出始め～発生無敵、1段目強制基底ダメージ補正75%、最大4ヒット						

攻略ガイド

タッグチーム考察 1

タッグチームでは、やはり2人の連係が大事。ここでは、接近戦重視のチームを紹介。

接近戦を重視したチーム編成

飛び道具がないなど、遠距離戦に向かないキャラクター同士が組んだ場合、後ろ側にいるキャラはまったく機能しないことになりかねない。そのため、敵を2人で挟み込む陣形を組んで戦う必要がある。敵を挟み込むためには、敵の背後へと回り込む役と、敵を正面から押さえ込む役、という2つの役割をしっかり分担することが大事だ。

正攻法タイプの条件
攻撃判定の強い技、発生の早い飛び道具で敵を押さえ込めること

回り込みタイプの条件
軌道力に優れていること

正攻法タイプ

正攻法タイプは、敵を長い間のガードを固めていられるラッシュ力や、プレイヤー自身のガードの上手さ、状況判断能力が重要。自分をオトリにして、パートナーが回り込める状況を作るのだ。



リーチは短いが攻撃時間が長い飛び道具などは、まさに正攻法タイプにぴったりの技。相手を長時間動けなくさせることが大事だ。

回り込みタイプ

回り込みタイプはその名のとおり、敵を簡単に跳び越えられる必殺技や、ジャンプの軌道が高いなど機動力に優れていることが大事。敵をかく乱している間に、パートナーに攻撃させせよう。



回り込みタイプにとって最も大事なのは、やはり機動力。攻撃を受けているパートナーを素早く助けるなど、状況判断ができればさらによい。

それぞれのタイプの実戦的な闘い方



ハイジャンプの軌道と速度、空中戦に優れる闇慈が回り込み、スレイヤーは高い攻撃力を活かして攻める。敵を挟んだら、スレイヤーの**アンダートゥ(→↘↓↙←→+Ⓟ)**でガードを崩し、闇慈が**陰(→↓↘+Ⓗ中にⒽ)**で追撃しよう。




スレイヤーの**血を吸う宇宙(密着して→↘↓↙←+Ⓗ)**をジャンプで回避する敵に、闇慈が**陰**を出して迎撃という連携もいい。



梅喧が**空中畳替し(空中で↓↘→+Ⓚ)**や**蚊鉤(←↙↓↘→+Ⓗ)**で敵を固め、ロボカイがジャンプⓈ+Ⓗで逆側に回り、電力を溜めつつ**町内カイばーげん**(空中で↓↘→+Ⓢ)を連発するのが強力。梅喧が狙われた場合はロボカイがフォロー。




挟み込んで**町内カイばーげん**を連発。梅喧が流れ弾をガードした際は、**縛**を出して周りの敵を狙ってみるのもおもしろい。

JOHNNY
ジョニー

Jは勝利の合言葉

メイやディズィーが所属する、ジョニー快賊団のリーダー。機動力は低いが、リーチの長い攻撃とダメージの高い必殺技の数々で敵をなぎ倒す。





身長：184cm
血液型：O型
体重：72kg
出身：アメリカ
誕生日：10月24日
趣味：いい女を探すこと
大切なもの：秘蔵のギターコレクション
嫌いなもの：洒落の解らない奴

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技ピックアップ PICK UP JOHNNY

→+Ⓟ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	25	○	×

上半身が無敵なので対空に使える。ヒット後は空中連続技で追撃が可能。

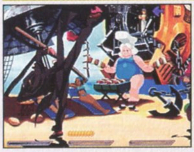
立ちⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	16	○	○

足元のやられ判定が小さいため、相手の下段技をかわしつつ攻撃できる。

→+Ⓚ RC○ FR○



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	30	○	×

前方に突進しながら蹴りを放つ攻撃で、ヒットさせると相手を打ち上げる。

遠距離立ちⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	34	○	×

優れたリーチと発生の早さが利点。姿勢が低いキャラには当たらない点に注意。

しゃがみⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	30	○	×

リーチのある下段技。**ミストファイナー・中段(↓↘→+Ⓚ)**につなげよう。

立ちⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	42	○	×

リーチが長く攻撃範囲が広いので、中間距離のけん制攻撃にもってこい。

しゃがみⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	48	×	×

キャンセルはかからないものの、技の出が極端に早く、攻撃判定も強力。

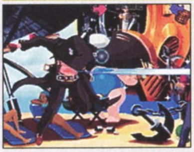
→+Ⓗ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	66	○	×

技の出は遅く空振り時の隙は大きいが、ヒット時に与えるダメージは絶大。

ジャンプⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	32	○	○

前方へリーチの長い攻撃を放つジャンプ攻撃。空対空のけん制に使おう。

ジャンプⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	40	○	×

斜め下への攻撃判定が強力なので、ジャンプで跳び込む際に有効だ。

足払い RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	25、25	○	×

相手の足元を蹴る2段攻撃。基底ダメージ補正の掛からない貴重な下段技だ。

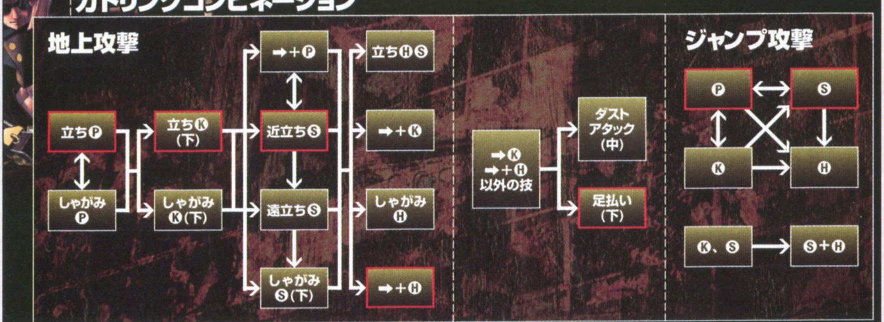
ライン飛ばし攻撃 RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	25	○	○

足払いから連続でヒットするので、連続技のつなぎとして重宝する。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP JOHNNY

必殺 グリッター イズ ゴールド　RC× FR×

↓↘→+H　判 全　ダ 10




前方にコインを投げる飛び道具で、ヒットすると**ミストファイナー(↓↘→+PorKorS)**のLvが1段階上昇する。使用できるコインは8枚。対戦人数が増えるたびに1枚ずつ追加。

必殺 バッカスサイ　RC× FR×

↓↙←+P　判 ー　ダ ー




剣の柄から霧を放つ。霧が敵を包むと、その間は**ミストファイナー(↓↘→+PorKorS)**がガード不能技になる。霧自体もガードできないので、起き上がりに重ねると効果的だ。

必殺 ミストファイナー・上段　RC○ FR×

↓↘→+P　判 立・屈・空F　ダ 35／60／22×9




ジョニーの前方斜め上を居合い斬りで切り裂く。Lv1は空中の相手へのけん制、Lv2は技の出の早さとダウン復帰不能という特性を活かして、連続技に組み込んでいくといい。

必殺 ミストファイナー・中段　RC○ FR×

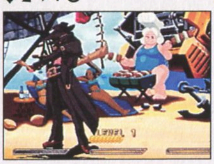
↓↘→+K　判 全　ダ 32／60／20×9




前方へ居合い斬りで攻撃する。Lv1は遠距離立ちSや立ちHから、Lv2は攻撃レベル2以上の技から連続ヒットする。後者はダウン復帰不能なので、さらなる追撃が可能だ。

必殺 ミストファイナー・下段　RC○ FR×

↓↘→+S　判 屈・空F　ダ 29／60／19×9




相手の足元を斬りつける下段技。Lv1は攻撃発生が極端に遅いが、ヒット時はダウンが奪える。Lv2は**ミストファイナー・中段(↓↘→+K)**と同じように連続技のつなぎに使おう。

覚醒 「それが俺の名だ」　RC○、× FR×、×

→↘↓↙←→+H　判 立・屈・空F　ダ 20、65、65





振り上げた刀にヒットすると、「J」の文字を敵の身体に刻み付け爆発を起こす。攻撃発生後まで無敵時間があるので、割り込みやリバーサルに活用したい覚醒必殺技だ。

NORMAL 基本連続技

1　【立ちK→しゃがみS】→C→ミストファイナー・中段(Lv2)→→+H→C→「それが俺の名だ」






ミストファイナー・中段(↓↘→+K)の先端がヒットしたときは、→+Kからの空中連続技に切り替えよう。

2　(相手画面端でジャンプの昇りに)燕穿牙→RC→空中ダッシュ【K→S→S+H】→(着地)ジャンプ【K→S】→JC→【K→S→S+H】→C→燕穿牙

3　投げ→ジャンプ【K→S】→JC→【K→S→S+H】→燕穿牙

EX キャラクター解説

足払いは技の出が早くなり使い勝手が向上。ほかにも立ちⓀが下段技に、→＋Ⓚは投げ無敵を持つ前蹴りに変化している。必殺技の**ミストファイナー(↓↘→＋ⓅorⓀorⓈ)**が連続技に組みこめなくなったため、**ディバインブレイド～追加攻撃(→↓↘＋Ⓢ中にⓈ)**の重要性が増している点にも注目。

EXの主な変更点

項目	変更点
ダッシュ	地面を走り続けるタイプのダッシュに変更
→＋Ⓟ	攻撃判定持続時間が増加
立ちⓀ	モーション変更。下段攻撃に
→＋Ⓚ	モーション変更。出始めから投げ無敵時間があり、ヒット時は横に吹き飛ばす
遠距離立ちⓈ	攻撃発生が遅くなった。しゃがみⒽへのガトリングルート追加
しゃがみⓈ	立ちⒽへのガトリングルート追加
しゃがみⒽ	『GGX』のものにモーション変更。攻撃発生の早い2段技になった
足払い	NORMALのしゃがみⒽのモーションに変更。
ジャンプⒽ	『GGX』のものにモーション変更。カウンターヒット時よろけ効果削除
ミストファイナー→構え切り替え	コマンド変更。↓↙←＋ⓅorⓀorⓈに。グリターイズゴールドでのレベル上昇はなく、攻撃をされると反撃する当身技に変更。構え切り替え、キャンセルが可能
前方、後方移動	削除
バッカスサイ	削除
グリター イズ ゴールド	ヒットしてもミストファイナーのレベル上昇はなし
H.I.T.S→叩き落し	EX専用技。出始めから無敵時間を持ち、叩き落しを決めるとダウンを奪う
雲張の居合	EX専用覚醒必殺技。ヒット後は距離によって追撃が可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

JOHNNY

必殺 ミストファイナー　BC○ FR×

↓↙←＋ⓅorⓀorⓈ　判 立・屈・空F／全／屈・空F　ダ 68／60／64



居合いの構え中に敵の攻撃を受けると自動的に反撃する。Ⓢが下段技のみ、Ⓟ、Ⓚが下段技以外の技を当て身できる。なお、構えた瞬間に攻撃を受け止めると、相手を上空に打ち上げるダウン復帰不能の斬撃に変化、**グリター イズ ゴールド**の残数が1つ増える。

必殺 構え切り替え　BC× FR×

ミストファイナー中にⓅorⓀorⓈ　判 ―　ダ ―



ミストファイナー(↓↘→＋ⓅorⓀorⓈ)の構えを、ⓅorⓀorⓈのいずれかを押すことで任意に変更できる。なお、Ⓗを押せば構え動作を解除することも可能だ。

必殺 グリター イズ ゴールド　BC× FR×

↓↘→＋Ⓗ　判 全　ダ 10



NORMALの同名の必殺技とまったく変わらない感覚で使えるが、**ミストファイナー(↓↘→＋ⓅorⓀorⓈ)**のLvを上昇させる効果はない。連係のつなぎやけん制に使おう。

必殺 ディバインブレイド～追加攻撃　BC× FR○

→↓↘＋Ⓢ中にⓈ　判 全　ダ 50



前方に大きく跳びはねる移動技で、追加コマンドを入力すると真下へ追加攻撃の飛び道具を発射する。立ちⒽや**ミストファイナー(↓↘→＋ⓅorⓀorⓈ)**始動の連続技に組み込もう。

必殺 空中ディバインブレイド　BC× FR○

空中で↓↘→＋Ⓢ　判 全　ダ 50



空中から真下に炎の飛び道具を放つ。どのような高度で発射しても地面まで到達するので、上空からの奇襲に最適。また、相手の対空迎撃を潰す手段としても有効だ。



必殺 燕旋牙

RC○ FR×

空中で←↙↓↘→＋Ⓗ



判 立・空　ダ 6、62

空中で炎をまとったリーチのある斬撃を繰り出す。ダメージが高いので空中連続技の締めに使ったり、しゃがみガード不能という特性を活かして、低空からの中段技として使っていこう。なお、1段目のみヒットさせれば、相手をダウン復帰不能状態にさせられる。

必殺 H.I.T.S〜叩き落とし

RC○ FR×

→↓↘＋Ⓚ中に↓↙←＋Ⓚ



判 立・屈・空F／全　ダ 50／40

ジャンプしながら大きく敵を蹴り上げ、さらに追加コマンドを入力すると地面に叩きつける攻撃。攻撃発生前に無敵時間があるので、割り込みやリバーサルとして使っていくことができるぞ。ただし、ガードされると手痛い反撃は必至なので、ロマンキャンセルとセットで使うのが望ましい。

覚醒 雲長の居合い

RC○、× FR○、×

空中で↓↘→↓↘→＋Ⓗ

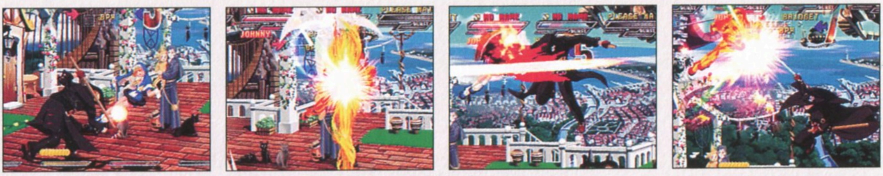


判 立・空　ダ 50、50

空中から斜め下方に刀を突き出し、セリフとともに斬撃を加える。攻撃後に敵をダウン復帰不能状態で浮かせるので、→＋Ⓗや立ちⒽなどで追撃を決められる。しゃがみガード不可なので、連続技以外にガードを崩す手段としても効果的だ。

EX 基本連続技

1 【立ちⓀ→足払い】→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ディバインブレイド〜追加攻撃→ⒻⓇⒸ→ジャンプⓈ→Ⓒ→燕穿牙



画面中央では**ディバインブレイド〜追加攻撃（→↓↘＋Ⓢ中にⓈ）**をフォースロマンキャンセルしたあと、振り向く必要がある。

2 （相手画面端）雲長の居合い→→＋Ⓗ→Ⓒ→H.I.T.S〜叩き落とし



雲長の居合い（空中で↓↘→↓↘→＋Ⓗ）の硬直が切れた瞬間に→＋Ⓗにつなげないと、ダメージが減る点に注意。



NORMAL EX

基本戦術



間合いを維持して囲まれないように闘え

ジョニーの攻撃は全般的に大振りなものが多く、複数の敵をまとめて攻撃できる無敵必殺技もないので、敵に囲まれると苦戦を強いられてしまう。そのため、高度のあるハイジャンプで間合いを離しつつ、リーチの長い通常技でけん制して、相手に接近させないように闘っていこう。



空中ディバインブレイド(空中で↓↘→+Ⓢ)にフォースロマンキャンセルをかけて、上空から攻めよう。

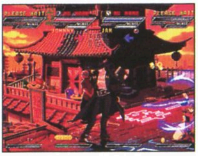


後方から接近してくる相手には背後攻撃が有効。カウンターヒットさせれば壁バウンドするのでおいしい。

NORMAL EX

グリッター イズ ゴールドを使った攻め

グリッター イズ ゴールド(↓↘→+Ⓗ)は隙が小さいので、通常技→**グリッター イズ ゴールド**→ダッシュ→通常技……と繰り返すだけで、怒涛のラッシュが仕掛けられる。これで敵の動きを止めて、投げや下段技による2択でガードを崩そう。





EX版の方がダッシュの性能が優れているので、より強力なラッシュを仕掛けられる。敵を画面端に追い詰めよう。

NORMAL EX

ミストファイナーはLv2を維持

NORMAL版の**Lv2ミストファイナー(↓↘→+ⓅorⓀorⓈ)**は、ジョニーにとって複数の敵をまとめて攻撃できる貴重な必殺技。ヒット時は追撃が可能なので、常にこれを維持して闘おう。Lv2のときは**グリッター イズ ゴールド(↓↘→+Ⓗ)**の使用を控えること。





Lv2ミストファイナー・下段or**中段**からの追撃は、**→+Ⓗ→「それが俺の名だ」(→↘↓↙←→+Ⓗ)**がオススメ。

NORMAL EX

燕旋牙で中下段の2択を仕掛ける

燕旋牙(空中で←↙↓↘→+Ⓗ)はジャンプ直後の低空から繰り出せば、中段技として活用できる。そこで、ジャンプキャンセルが可能な遠立ちⓈや**→+Ⓗ**をガードさせて、ここから**ミストファイナー・下段(↓↘→+Ⓢ)**との2択攻撃を仕掛けよう。**燕旋牙**ヒット時はロマンキャンセルをかけて空中連続技でかなりのダメージが見込める。2択の起点となる遠立ちⓈや**→+Ⓗ**は、**グリッター イズ ゴールド(↓↘→+Ⓗ)**を利用した連係に組み込んでいこう。



グリッター イズ ゴールドをガードさせて、有利の状況を作り出したあとが2択を迫る最大のチャンス。



燕旋牙からロマンキャンセルを使った連続技へ。



下段の選択肢はしゃがみⓈや足払いでもいい。



JOHNNY ジョニー 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	備考
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CJR	—
共通	立ちⓀ		立・屈・空F〈屈・空F〉2		16	0	22	1	CJR	〈E〉基底ダメージ補正85%
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CJR	—
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	34	0	32	1	CR	—
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5〈4〉	42〈34〉	0	32	1	CR	—
共通	ダストアタック		立・空F	3	22	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CR	基底ダメージ補正90%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CR	基底ダメージ補正75%
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	30	0	22	1	CR	基底ダメージ補正75%
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	48〈28〉	0	32	1	R	カウンターヒット時よろけ効果、硬直中被カウンター判定
共通	足払い		屈・空F	4	25〈40〉	0	32	2	CR	ヒット時ダウン効果、〈N〉2段目ヒット時叩きつけダウン、〈E〉硬直中被カウンター判定
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	12	0	12	1	CR	—
共通	ジャンプⓀ		立・空	2〈1〉	20	0	22	1	CJR	—
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	32〈40〉	0	22	1	CJR	ガードバランス減少7
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	40	0	22	1	CR	空中ヒット時叩きつけ効果、〈N〉カウンターヒット時よろけ効果
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	44	0	22	1	CR	ヒット時壁バウンド効果
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	25	0	22	1	CJR	出始め〜持続ひざ上無敵、基底ダメージ補正80%、ガードバランス減少10
共通	→+Ⓚ		立・屈・空F	4	30〈40〉	0	32	1	RF〈CR〉	基底ダメージ補正90%、ヒット時浮かせ効果、〈N〉移動中上半身無敵あり、ガードバランス減少20、〈E〉出始め投げ無敵、カウンターヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少8
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	66〈61〉	0	32	1	CJR	—
共通	通常投げ		—	—	40	80	0	—	—	ヒット時浮かせ効果、強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		—	—	60	80	0	—	—	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	34	0	22	1	CR	基底ダメージ補正60%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	34	0	22	1	CR	基底ダメージ補正60%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	16	0	22	1	CJR	地上ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正85%
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	25	0	32	1	CJR	強制基底ダメージ補正80%
NORMAL	バッカスサイ	↓↙←+Ⓟ	—	—	—	20	0	—	—	—
NORMAL	ミストファイナー・構え	↓↘→+ⓅorⓀorⓈ（押しっぱなし）	—	—	—	10	—	—	—	—
共通	構えキャンセル	構え中にⒽ	—	—	—	—	—	—	—	—
共通	前方ダッシュ	構え中に→→	—	—	—	—	—	—	—	—
共通	後方ダッシュ	構え中に←←	—	—	—	—	—	—	—	—
NORMAL	ミストファイナー・上段（Lv1）	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	4	35	20	40	1	R	—
NORMAL	ミストファイナー・中段（Lv1）	↓↘→+Ⓚ	全	4	32	20	40	1	R	ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少10
NORMAL	ミストファイナー・下段（Lv1）	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	4	29	20	40	1	R	ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正85%
NORMAL	ミストファイナー・上段（Lv2）	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	5	60	20	80	1	R	ヒット時ダウン効果、強制基底ダメージ補正90%
NORMAL	ミストファイナー・中段（Lv2）	↓↘→+Ⓚ	全	5	60	20	80	1	R	ヒット時ダウン効果、強制基底ダメージ補正70%
NORMAL	ミストファイナー・下段（Lv2）	↓↘→+Ⓢ	屈・空F	5	60	20	80	1	R	ヒット時ダウン効果、強制基底ダメージ補正90%
NORMAL	ミストファイナー・上段（Lv3）	↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	5	22	60	15	9	R	ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少3
NORMAL	ミストファイナー・中段（Lv3）	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空※	5	20	60	15	9	R	3、5、6、9段目屈・空F、9段目浮かせ効果、ガードバランス減少3
NORMAL	ミストファイナー・下段（Lv3）	↓↘→+Ⓢ	屈・空F※	5	19	60	15	9	R	7、8段目立・屈・空、9段目ダウン効果、ガードバランス減少3
共通	グリターイズゴールド	↓↘→+Ⓗ	全	3	10	15	10	1	—	ガードバランス減少12
共通	ディバインブレイド・移動部分	→↓↘+Ⓢ	—	—	—	—	—	—	F	移動中空中判定
共通	ディバインブレイド	→↓↘+Ⓢ中にⓈ	全	5	50	40	10	1	F	—
共通	空中ディバインブレイド	空中で↓↘→+Ⓢ	全	5	50	60	10	1	F	—
共通	燕穿牙	空中で←↙↓↘→+Ⓗ	立・空 立・空	3 3	6 62〈50〉	40 —	30 —	1 1	R R	1段目基底ダメージ補正90%、2段目浮かせ効果
共通	「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F —	5 5	20 65	0 0	0 0	1 2	R —	出始め〜持続無敵あり、ターゲット固定
EX	ミストファイナー・上段	↓↙←+Ⓟ	立・屈・空F	3	68	20	40	1	R	基底ダメージ補正60%
EX	ミストファイナー・中段	↓↙←+Ⓚ	全	3	60	20	40	1	R	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正60%
EX	ミストファイナー・下段	↓↙←+Ⓢ	屈・空F	3	64	20	40	1	R	ヒット時転び効果、基底ダメージ補正60%
EX	ミストファイナー・上段（ジャスト）	↓↙←+Ⓟ	立・屈・空F	3	80	20	80	1	R	ヒット時転び効果、基底ダメージ補正60%
EX	ミストファイナー・中段（ジャスト）	↓↙←+Ⓚ	全	3	72	20	80	1	R	ヒット時転び効果、基底ダメージ補正60%
EX	ミストファイナー・下段（ジャスト）	↓↙←+Ⓢ	屈・空F	3	76	20	80	1	R	ヒット時転び効果、基底ダメージ補正60%
EX	H. I. T. S	→↓↘+Ⓚ	立・屈・空F	5	50	0	30	1	R	出始め〜持続無敵あり、ヒット時浮かせ効果
EX	叩き落し	→↓↘+Ⓚ中に↓↙←+Ⓚ	全	5	40	60	0	1	R	ヒット時ダウン効果
EX	雲張の居合	空中で↓↘→↓↘→+Ⓗ	立・空 —	5 —	50 50	0 —	0 —	1 1	R —	出始め無敵あり、ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正120%

攻略ガイド

タッグチーム考察 2

P162に続いて、タッグチームの連係を紹介。こちらはバランス重視の編成だ。

バランスを重視したチーム編成

味方を気にせずに攻撃できる遠距離技を持つキャラが後衛、地上戦や接近戦に秀でたキャラが前衛で戦うというチーム。敵を挟み込むという前準備が必要ない、というのが利点だ。前衛は接近戦、投げや中段、下段の2択でガード崩しを狙っていき、後衛はそれを援護しつつ、前衛にできた隙をフォローするのが理想的な展開だ。

接近戦タイプの条件

固め能力や連続技の攻撃力に優れていること

遠距離戦タイプの条件

前衛に左右されず、その先にいる敵を攻撃できる技を持っていること

接近戦タイプ

ただ接近戦ができるだけでなく、ガード崩し手段に富んでいるキャラに向いている。後衛の援護は確かに強力だが、それだけでは攻撃力が低いので、前衛が積極的にダメージを与える必要がある。



前衛に課せられた使命は、なんといってもダメージを与えること。強力な必殺投げや、ガードしにくい技を積極的に仕掛けたいところだ。

遠距離戦タイプ

味方に当てないように飛び道具を連発し、けん制するのが基本。ただけん制するだけでなく、こちらの前衛を敵に跳び越えさせないための対空処理も重要。状況判断能力が問われるぞ。



飛び道具を撃つだけでなく、敵のジャンプにも気を配る必要がある。ヴェノムのように、けん制と対空を兼用できるキャラもいるぞ。

それぞれのタイプの実戦的な闘い方



後衛のイノが**抗鬱音階**(↓↙←+Ⓟ)や**ケミカル愛情**(→↘↓↙←→+Ⓚ)でけん制している最中も、姿勢の低いファウストならば問題なく行動できる。ファウストは**メッタ斬り(密着して↓↙←+Ⓗ)**や←+Ⓗなど、ガード崩し能力にも優れているぞ。





後衛のイノが放った**抗鬱音階**をファウストのしゃがみ前進で避け前方の敵に当て、→+Ⓗでガードを崩そう。



機動力に優れるEXミリアだが、**シークレットガーデン**(↓↙←+Ⓗ)を→↓→←と操作すれば、後衛としての役割も果たせる。これで敵の動きを固めている最中に、**ポチョムキンバスター(密着して→↘↓↙←→+Ⓟ)**でガードを崩しにかかろう。





シークレットガーデンをF.D.B.(→↘↓↙←+Ⓢ)で跳ね返すのも強力。**シークレットガーデン**は跳ね返しても消滅しないぞ。

AXL LOW

アクセル=ロウ

新・流されて一人

法外なリーチを誇る鎖鎌のおかげで遠距離での強さは随一。小回りこそ利かないが、破壊力抜群なアクセルボンバーを使った連続技は頼もしい。



身長：179cm
血液型：B型
体重：78kg
出身：イギリス
誕生日：12月25日
趣味：ビリヤード
大切なもの：昔の時代にいる彼女(めぐみ)
嫌いなもの：説教

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION





NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

AXL LOW

立ちP　RC○ FR×

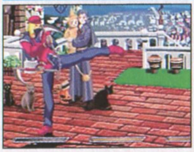


判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C○ JC×

リーチがとにかく長い。攻撃位置が高いので、けん制兼ジャンプ防止に使える。

立ちK　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	16

C○ JC×

通常技の中で最も早い発生を誇る。連係の起点など、接近戦で活用できる。

しゃがみP　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C○ JC×

低い位置に鎖鎌を伸ばす。当てやすいが、立ちPと比べると隙が大きい。

しゃがみK　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	9

C○ JC×

下段技なので攻めの起点に使える。姿勢が低く、さまざまな攻撃の下を潜れる。

しゃがみS　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	34

C○ JC○

斜め上に強いので対空に。空中ヒット時はジャンプキャンセルから追撃できるぞ。

しゃがみH　RC○ FR○



判定	ダメージ
立・屈・空F	40

C× JC×

けん制手段として強力。ヒットの瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。

→+P　RC○ FR×

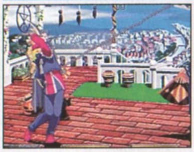


判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C○ JC○

上半身無敵なので対空に使え、空中ヒット時はジャンプキャンセルから追撃可能。

→+K　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	36

C○ JC○

対空に活用できる。しゃがみSよりも角度が浅いので、敵の位置で使い分けよう。

→+H　RC○ FR○



判定	ダメージ
立・空	46

C× JC×

中段技なので連係や起き攻めに組み込みたい。攻撃の後半部分を当てれば有利に。

↘+P　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	24

C○ JC×

鎖鎌で足元を狙う下段技。ダメージ補正がかからないので連続技の起点に使おう。

足払い　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	30

C○ JC×

攻撃の持続時間が長く使いやすい下段技。当てたあとは鎌閃撃につなぐのが基本。

ジャンプS　RC○ FR×

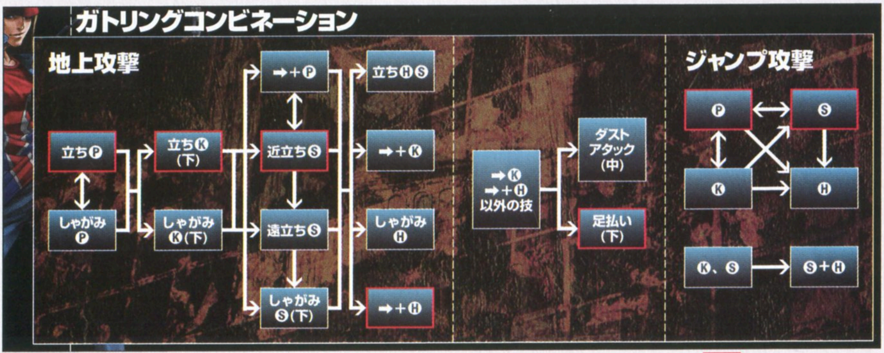


判定	ダメージ
屈・空	28

C○ JC×

斜め下に脅威的なリーチを誇る。立ちPと共に、主力のけん制として頼りになる。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能



NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

AXL LOW

必殺 鎌閃撃 RC× FRC○

←溜め→＋Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 20×3



気を込めた鎖鎌を伸ばす飛び道具。3ヒットするので相手の飛び道具を打ち消しつつ攻撃できる。けん制だけでなく、連係に組み込んでフォースロマンキャンセルすれば攻勢を維持できる。

必殺 曲鎖撃 RC× FRC×

←溜め→＋Ⓢ中に↑or↗　判 立・屈・空F　ダ 35



弧を描く形で鎖鎌を戻す**鎌閃撃**からの派生技。**鎌閃撃**をジャンプで跳び越えられた際に出すのが有効。ヒット時は浮かせとなり、カウンターで決まれば追撃も可能だ。

必殺 旋鎖撃 RC○ FRC×

←溜め→＋Ⓢ中に↓or↘　判 屈・空F／立・屈・空F　ダ 26×5



鎖鎌を短く持って振り回す**鎌閃撃**からの派生技。1段目は下段判定。リーチは短いが、5ヒットするうえに隙も小さいので、**鎌閃撃**を至近距離で当てて派生させ、一気に体力を削ろう。

必殺 Ⓢ弁天刈り RC○ FRC×

→↓↘＋Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 46



鎖鎌を交差させて一閃する。無敵は攻撃発生直前までなので、相打ちになりやすいが、その後の状況次第では追撃が狙える。発生自体が非常に早いため、割り込みなどに使いやすい。

必殺 Ⓢ雷影鎖撃 RC○ FRC×

→↘↓↙←＋Ⓢ　判 立・空　ダ 45



前方に跳び上がり、鎖鎌で後ろに攻撃する。中段技でヒット時はダウンを奪える。移動が非常に速いので、奇襲には持ってこい。攻撃後位置が入れ替わることが多く、反撃されにくい。

覚醒 百重鎌焼 RC○ FRC×

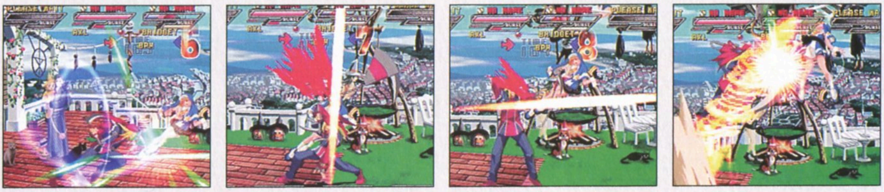
↓↘→↘↓↙←＋Ⓗ　判 立・屈・空F、立・屈・空F　ダ 50×2、30×5



炎をまとった鎖鎌を振り回す覚醒必殺技。1段目の発生まで無敵で威力が高く、隙も小さい。複数の敵を巻き込めるうえ、動作の前半部分で後ろの敵も攻撃できるのがうれしい。

NORMAL 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→足払い】→Ⓒ→鎌閃撃→ⒻⓇⒸ→ダッシュ立ちⒽ→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ⒿⒸ→アクセルボンバー



画面端付近なら**アクセルボンバー**後、さらに近距離立ちⓈ→ライン飛ばし攻撃→ジャンプキャンセル→**アクセルボンバー**で拾える。

2 通常投げ→鎌閃撃

3 (空中の相手に)【→＋Ⓟ→近距離立ちⓈ】→ⒿⒸ→【Ⓗ→Ⓢ＋Ⓗ】→Ⓒ→アクセルボンバー

EX キャラクター解説

立ちⓅ、しゃがみⒽといった鎖鎌を伸ばす技の隙が大きくなったものの、単発で出せる**旋鎖撃(⬇↘➡+Ⓢ)**や、低い姿勢で突進する**怒突(⬇↘➡+Ⓚ)**のおかげで、接近戦の攻め手が増えている。また、**鎌閃撃(⬇↙⬅+Ⓗ)**がコマンド技になったので、相手の飛び道具を見てから出せるのがうれしい変更点だ。

EXの主な変更点

項目	変更点
立ちⓅ	硬直が増加
➡+Ⓚ	ジャンプキャンセル不可能に
➡+Ⓗ	フォースロマンキャンセル不可能に
しゃがみⒽ	硬直が増加
鎌閃撃	コマンド変更。⬇↙⬅+Ⓗに。フォースロマンキャンセル不可能。旋鎖撃への派生削除
旋鎖撃	コマンド変更。⬇↘➡+Ⓢに。1ヒット目から立ちガード可能に
Ⓢ弁天刈り	モーション変更。基本的な性能はNORMALと同じ。ヒット時のみ追加入力可能
雷影鎖撃	コマンド変更。空中で➡⬇↘+Ⓢに。NORMALⒽ版の落下中と同性能
怒突	ヒット時はダストアタックと同じ追撃可能状態で浮かす突進技
百重鎌焼	基本的な性能はNORMALと同じだが、最後の攻撃が鎌閃撃からアクセルボンバーに変更されている
鷹爪連斬	無数の打撃を叩き込みダストアタックと同じ追撃状態で浮かすEX専用覚醒必殺技。出始めから無敵時間を持つ

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

AXL LOW

必殺 鎌閃撃

RC× FR×

⬇↙⬅+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 20×3



気を込めた鎖鎌を伸ばす。NORMALと違ってコマンド技なので、相手の飛び道具を見てから出せるのが強力。ただし、フォースロマンキャンセルがなく、旋鎖撃への派生も不可能。

必殺 羅鐘旋

RC× FR×

⬅溜め➡+Ⓗ　判 不可　ダ 1、80



ヒット時は相手を天井に吊るして爆発させる、ガード不能の飛び道具。発生は遅いが、混戦に対して放ったり、他の敵と交戦中の敵目掛けて放てば回避困難となる強力な技。

必殺 天放石・上段or下段

RC× FR×

⬇↙⬅+ⓅorⓀ　判 ―　ダ 110



上段は上中段攻撃を、下段は下段攻撃を受け止め、鎖鎌で一閃する当て身技。飛び道具は受けられないが、失敗時の隙が小さく、成功時は完全無敵。混戦で上段を狙うといいだろう。

必殺 アクセルボンバー

RC○ FR×

空中で➡⬇↘+Ⓗ　判 全　ダ 40



空中で上昇する突進技。威力が高く、ダウン復帰不能時間が長いので、空中連続技の締めに最適。画面端で決めたあとは着地後に追撃できるので、強力な連続技を決められる。

必殺 怒突

RC○ FR×

⬇↘➡+Ⓚ　判 立・屈・空F　ダ 40



低い姿勢で突進しつつ頭突きをかます。地上ヒット時はダストやられとなるので、ホーミングジャンプから追撃を決められる。姿勢を活かして中距離でのけん制に使うと強力だ。

必殺 Ⓢ弁天刈り

RC○ FR×

➡⬇↘+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 28



EX版は鎖鎌を斜め上に伸ばす。ヒット時のみ連続入力で3回まで出せる。出始めは無敵だが、攻撃判定が高い位置にあり、判定自体も小さいため、地上の相手に使いにくいのが難点。

必殺 旋鎖撃 RC○ FR×

↓↘→+Ⓢ 判 立・屈・空F×5 ダ 26×5



その場で鎖鎌を振り回す。NORMAL版と違い、初段も立ちガードされてしまううえ、ヒット後ダウン復帰されてしまう。隙が小さいので、接近戦に組み込んで相手の体力を削ろう。

必殺 雷影鎖撃 RC○ FR○

空中で→↓↘+Ⓢ 判 立・空 ダ 20×3



空中でいったん上昇してから、鎖鎌を振り回しつつ降下する。3ヒットする中段技で、攻撃後の隙は大きいが、地面にバウンドするところでフォースロマンキャンセルが可能だ。

必殺 蜂巣箱 RC○ FR×

→↓↘+Ⓟ 判 ― ダ 60



相手の上・中段攻撃を受け止めつつ、鎖鎌で反撃する当て身技。飛び道具も受け止められるのが利点。ただし、成功しても攻撃発生と同時に無敵が切れるので、乱戦では使いにくい。

覚醒 白波の焔 RC○、× FR×

→↓↘+Ⓟ中に←↓↙+Ⓟ 判 立・屈・空F／全 ダ 30×2／50



蜂巣箱(→↓↘+Ⓟ)成功時に派生できる覚醒必殺技。炎をまとった鎖鎌を両側に伸ばすおかげで、背後の敵もまとめて攻撃可能。また、ヒット後はダウン復帰不能なので追撃が決められる。

覚醒 百重鎌焼 RC○ FR×

↓↘→↘↓↙←+Ⓗ 判 立・屈・空F ダ 50×2、50



炎をまとった鎖鎌を振り回すところまではNORMAL版と同じだが、そこから**アクセルボンバー**に似た技を繰り出す。空中に上昇するので隙が大きく、ヒットしてもダウン復帰されるのが難点。

覚醒 鷹爪連斬 RC○ FR×

↓↘→↘↓↙←+Ⓚ 判 立・屈・空F ダ 24×5、40



突進して相手に接近し、連続攻撃から怒突でフィニッシュ。敵が近い間合いにいれば発生まで無敵となる。怒突ヒット後はもちろんホーミングジャンプからの追撃を決められるぞ。

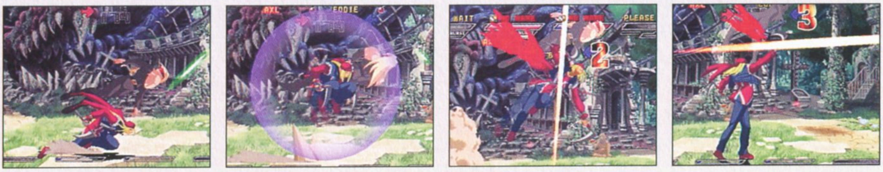
EX 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ライン移動→近距離立ちⓈ→ⒿⒸ→アクセルボンバー



連続技中別ラインに移動するので、他の敵にカットされにくい。ライン移動後若干前進すると、近距離立ちⓈが決まりやすい。

2 怒突orダストアタックor鷹爪連斬→ホーミングジャンプ→フォルトレスディフェンス→Ⓗ→近距離立ちⓈ→ⒿⒸ→アクセルボンバー



P138で紹介している、「ダウン復帰不能ダスト」を使った連続技。この後画面端に到達すれば、さらなる追撃も可能だ。





NORMAL EX 基本戦術

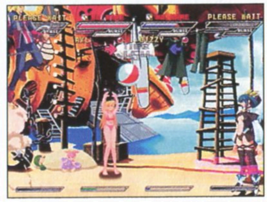


自慢の鎖鎌が光る遠距離戦

最大の武器であるリーチを活かすため、まずは相手から離れる。そこから、ジャンプで接近してくる相手には立ちⓅや➡+Ⓚ、ジャンプ➡+Ⓟ、地上から接近してくる相手にはしゃがみⒽ、ジャンプⓈでけん制するのが基本だ。なお、EX版は立ちⓅ、しゃがみⒽの隙が若干大きい点に注意しよう。



遠距離ではとにかく頼りになる鎖鎌系の技。ジャンプの昇りにジャンプⓈを出してけん制しておき……。



2段ジャンプからさらにけん制したり、空中バックステップで逃げる、というのも基本となる動きの1つ。

NORMAL 鎌閃撃のフォースロマンキャンセルを会得せよ

足払いからキャンセルで**鎌閃撃**(**⬅溜め➡+Ⓢ**)を出してフォースロマンキャンセルすれば、ヒット時は連続技に、ガード時はダッシュから投げと下段技の↘+Ⓟによる攻めに移行できる。NORMAL版ならではの強力な行動なので、必ず会得しよう。そして、NORMAL版の**百重鎌焼**(**⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓗ**)も混戦で非常に役立つ技。EX版と違って攻撃後の隙も小さいので、困ったらひとまず使うのも手。同じく**天放石・上段**(**⬇↙⬅+Ⓟ**)も混戦で有効な技だ。



囲まれたら**百重鎌焼**で状況を打破しよう。



Ⓢ**弁天刈り**(**➡⬇↘+Ⓢ**)の割り込みも大事。





鎌閃撃フォースロマンキャンセルから、投げと下段技で2択攻撃を迫る。投げを嫌って動く相手には、下段技が刺さるぞ。

EX EX専用技で接近戦を制す

EX専用技である**怒突**(**⬇↘➡+Ⓚ**)は姿勢が低く、相手の攻撃に勝ちやすい。中間距離でのけん制に混ぜて使うと効果的。また、技の終り際ならばガード時の隙も気にならない。続けて**蜂巣箱**(**➡⬇↘+Ⓟ**)などの当て身技を狙ってもいいだろう。**旋鎖撃**(**⬇↘➡+Ⓢ**)は足払いから出すなど連係の締めに使い、相手にガードさせて体力を削るために使っていこう。ただし、足払いがヒットしたときは**鎌閃撃**(**⬇↙⬅+Ⓗ**)につないでダウンを奪おう。



専用技の**鷹爪連斬**(**⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓚ**)も強い。



隙が小さく、連係の締めに使いやすい**旋鎖撃**。





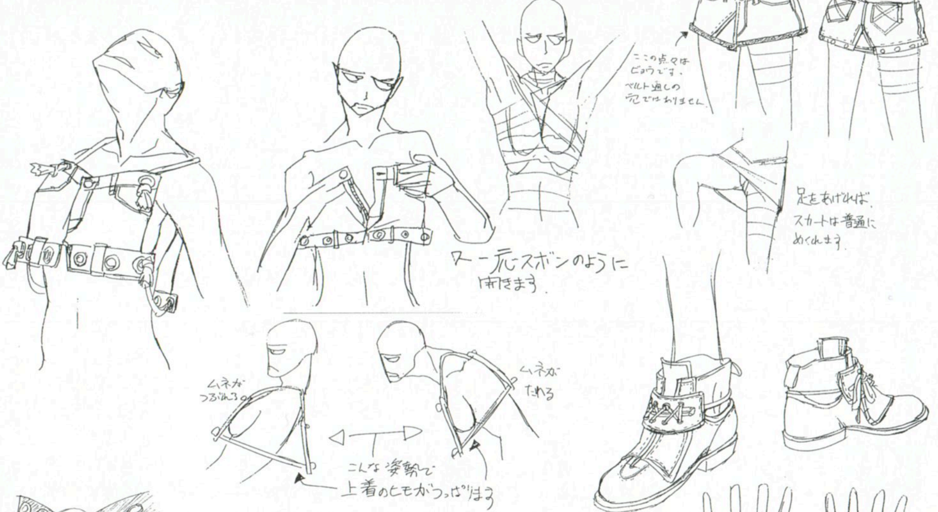
怒突は終り際を当てれば反撃されにくい。手を出してくる相手には、当て身技や無敵技の**鷹爪連斬**で返り討ちにしよう。



AXL LOW アクセル=ロウ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル
						技出し	技ヒット		
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	2	32	0	22	1	CR
			受け身不能時間が長い						
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	16	0	22	1	CJR
			–						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	28	0	32	1	CJR
			–						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	33	0	22	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果						
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	42	0	32	1	CR
			–						
共通	ダストアタック		立・空F	4	20	0	32	1	R
			発生時下段無敵あり、ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		屈・空F	2	28	0	22	1	CR
			–						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	9	0	12	1	CR
			出始め～硬直低姿勢あり、基底補正70%						
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	34	0	22	1	CJR
			–						
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	40	0	32	1	CRF
			ヒット時よろけ効果						
共通	足払い		屈・空F	3	30	0	22	1	CR
			ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	10	0	12	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	18	0	22	1	CJR
			受け身不能時間が長い						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28	0	22	1	CJR
			–						
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	38	0	22	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	44	0	22	1	CR
			地上ヒット時ダウン効果						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	32	0	32	1	CJR
			出始め～持続中上半身無敵、カウンターヒット時ダウン効果						
共通	→+Ⓚ		立・屈・空F	4	36	0	32	1	CJR 〈CR〉
			–						
共通	→+Ⓗ		立・空	5	46	0	32	1	RF 〈R〉
			出始め下段無敵あり、出始め～持続中空中判定						
共通	通常投げ		–	–	50	80	0	–	–
			強制規定ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–
			基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	–
			出始め～持続中無敵、ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	33	0	22	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正60%						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	33	0	22	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正60%						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	5	0	22	1	CJR
			地上ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	28	0	32	1	CJR
			–						
共通	特殊技①	↘+Ⓟ	屈・空F	3	24	0	22	1	CR
			–						
共通	特殊技②	空中で→+Ⓟ	立・空	2	16	0	22	1	CR
			–						
NORMAL	Ⓢ雷影鎖撃	→↘↓↙←+Ⓢ	立・空	5	45	40	40	1	R
			ヒット時浮かせ効果						
NORMAL	Ⓗ雷影鎖撃	→↘↓↙←+Ⓗ	立・空	3	20	20	10	3	RF
			硬直中打撃無敵あり、低姿勢あり、ヒット時浮かせ効果、最大3ヒット						
共通	Ⓢ弁天刈り	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	2	46 〈28〉	30	40	1	R
			出始め無敵、ヒット時浮かせ効果、〈N〉基底ダメージ補正90%、〈E〉3回まで入力可能						
共通	Ⓗ弁天刈り	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	5	36	20	20	1	R
			立・屈・空F	5	24	0	0	1	R
			出始め投げ無敵、ヒット時浮かせ効果、1段目受け身不能時間が長い						
共通	追加アクセルボンバー	→↓↘+Ⓗ中に→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	5	65 〈55〉	40	150 〈40〉	1	R
			ヒット時浮かせ効果、カウンターやられなし						
共通	鎌閃撃	〈N〉←溜め→+Ⓢ 〈E〉↓↙←+Ⓗ	立・屈・空F	5	20	50	10	3	F
			ガードバランス減少9						
共通	曲鎖撃	〈N〉←溜め→+Ⓢ中に↑or↗入れっぱなし 〈E〉↓↙←+Ⓗ中に↑or↗入れっぱなし	立・屈・空F	5	35	0	10	1	–
			ヒット時浮かせ効果						
共通	旋鎖撃	〈N〉←溜め→+Ⓢ中に↓or↘入れっぱなし 〈E〉↓↘→+Ⓢ	屈・空F	3	26	0	20	1	R
			立・屈・空F	3	26	0	22	4	R
			ヒット時浮かせ効果、〈E〉全段立・屈・空F						
共通	羅鐘旋	←溜め→+Ⓗ	不可	5	1	60	10	1	–
			–	5	80	0	10	1	–
			2段目基底ダメージ補正40%、ターゲット固定						
共通	天放石・上段	↓↙←+Ⓟ	–	–	110	0	10	1	–
			ターゲット固定						
共通	天放石・下段	↓↙←+Ⓚ	–	–	110	0	10	1	–
			ターゲット固定						
共通	蜂巣箱	→↓↘+Ⓟ	–	5	60	0	32	1	R
			当て身成功時出始め無敵、ヒット時壁バウンド効果、受け身不能時間が長い						
共通	アクセルボンバー	空中で→↓↘+Ⓗ	全	5	45 〈40〉	40	40 〈10〉	1	R
			ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少7、カウンターやられなし						
共通	百重鎌焼	↓↘→↘↓↙←+Ⓗ	立・屈・空F	5	50	0	0	2	R
			立・屈・空F	5	30 〈50〉	–	#NAME?	5 〈1〉	–
			出始め～1段目無敵、ヒット時浮かせ効果、1、2段目受け身不能時間が長い、〈N〉3～7段目&飛び道具判定						
共通	白波の焔	→↓↘+Ⓟ中に←↓↙+Ⓟ	立・屈・空F	3	30	0	0	2	R
			全	4	50	–	–	1	–
			出始め無敵、1、2段目引き戻し効果&受け身不能時間が長い&ガードゲージ減少8						
EX	怒突	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	5	40	35	40	1	R
			立・空	5	50	20	40	–	–
			ヒット時ダスト効果、強制基底ダメージ補正60%、ガードバランス減少30						
EX	雷影鎖撃	空中で→↓↘+Ⓢ	立・空	3	20	20	10	3	F
			ヒット時浮かせ効果、最大3ヒット						
EX	鷹爪連斬	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	3	24	0	0	5	R
			立・屈・空F	5	40	0	0	1	R
			移動中、1段目打撃無敵、6段目ヒット時ダスト効果						

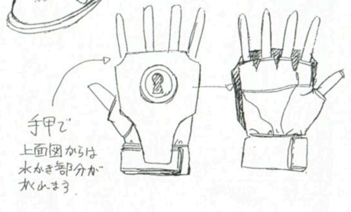
A.B.A 設定資料



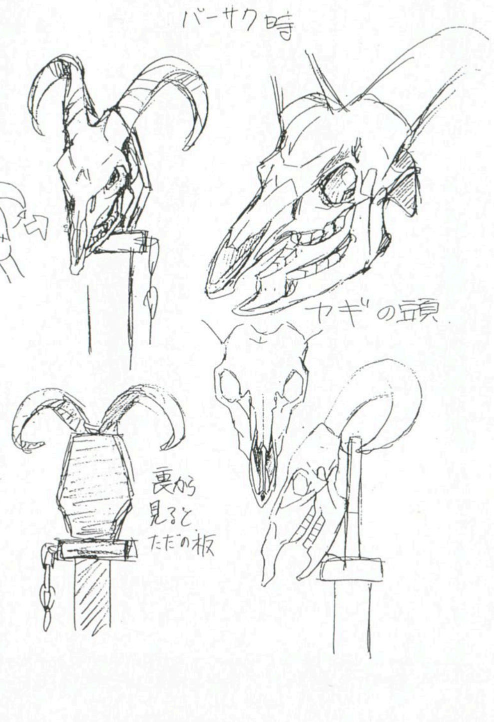


コスチューム

アバを彩るさまざまなアクセサリーたち。胸を覆うズボンのファスナーは、開閉可能なようだ。





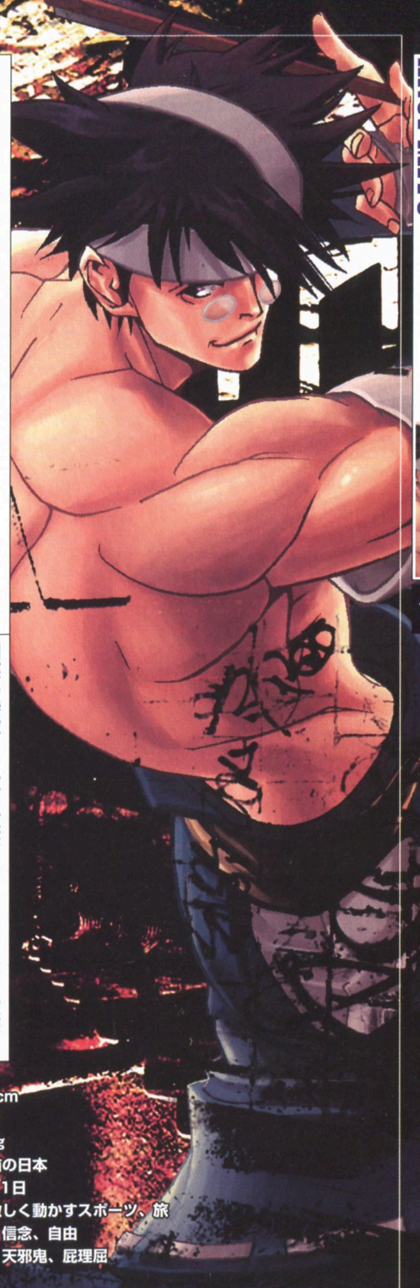


鍵

アバの武器となる鍵。あまり表情のないアバの代わりとしてか、彼は感情豊かに動いている。

ANJI MITO
御津 闇慈

魂、怯まず退かず



闇慈の特徴は、敵の攻撃をガードしながら攻撃できるガードポイント技にある。空中での機動力が高く、乱戦時も容易に有利な位置へ移動可能だ。

身長：183cm
血液型：B型
体重：68Kg
出身：壊滅前の日本
誕生日：1月1日
趣味：体を激しく動かすスポーツ、旅
大切なもの：信念、自由
嫌いなもの：天邪鬼、屁理屈

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION





NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

ANJI MITO

立ちⓅ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	10

C ○ JC ○

隙が小さく、攻撃判定が高い位置にあるので、相手のジャンプに合わせよう。

立ちⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	38

C ○ JC ×

リーチが長く、動作中に下段技以外をガードできるので、けん制に強力。

しゃがみⓅ

RC ○ FR ×



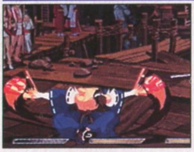
判定	ダメージ
立・屈・空F	8

C ○ JC ×

闇慈の技の中で唯一連打が利く。リーチは短いので接近戦で使っていこう。

しゃがみⓈ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
屈・空F	28

C ○ JC ×

下段技なので、疾(⬇⬊➡+Ⓟ)を絡めた攻めに組み込んで使っていきたい。

しゃがみⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	38

C ○ JC ×

下段技をガードできるポイントがある。ただし、隙は大きいので多用は禁物。

ジャンプⓀ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・空	18

C ○ JC ×

横に長いのでジャンプと同時に出し、空中の相手をけん制するといい。

ジャンプⓈ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・空	28

C ○ JC ○

下方向に強力な攻撃判定を持つ。先端を当てるように出せば落とされにくい。

ジャンプⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・空	32

C ○ JC ×

下方向に強く、後ろにも判定があるので、画面端の取り合いで使うと強力だ。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・空	40

C ○ JC ×

傘で軌道を変更する。横方向の判定に優れ、カウンターで壁バウンドを誘発。

➡+Ⓚ

RC ○ FR ○



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C ○ JC ×

上・中段ガードポイント技で、カウンター時は相手を浮かせて追撃が可能。

➡+Ⓗ

RC ○ FR(1、2段目のみ)○



判定	ダメージ
立・屈・空F	14×4、34

C ○ JC ×

上・中段ガードポイントのある多段攻撃。2段目でキャンセルして隙をなくそう。

ライン飛ばし攻撃

RC ○ FR ×

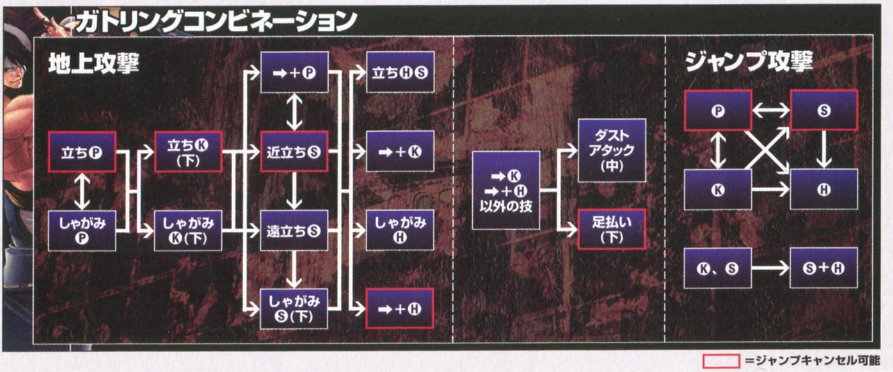


判定	ダメージ
立・屈・空F	24

C ○ JC ○

攻撃発生が早いので使いやすい。➡+Ⓗからつなげていくのが効果的だ。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX

必殺技 ピックアップ PICK UP



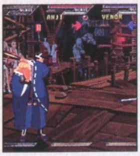
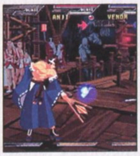
ANJI MITO



必殺 疾

RC ○ FR ×

↓↘→＋Ⓟ　判 全、立／空　ダ 18、30

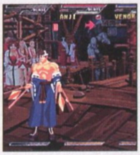




蝶型の飛び道具。ガード時のみ上空に跳ね上がり、中段判定の飛び道具となって落下する。蝶を出した瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。相手の起き上がりに重ねて使おう。

必殺 風神

RC ○ FR Ⓗ版のみ○

↓↘→＋ⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 30





Ⓢ版はその場で、Ⓗ版は前進して扇で攻撃。Ⓗ版のみ攻撃発生前にフォースロマンキャンセルが可能。Ⓢ版は発生が早いので連続技、Ⓗ版は出始めの打撃無敵を活用してけん制に使おう。

必殺 針・弐式

RC ○ FR ○

空中で↓↙←＋Ⓟ　判 立・空　ダ 16×6



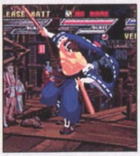


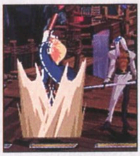
空中で斜め下に気を放つ中段技。ジャンプ直後に出して、しゃがみガード崩しとして使うのが有効。なお、攻撃の4段目のあとにフォースロマンキャンセルがかけられる。

必殺 戒

RC ○、○ FR ×、○

↓↙←＋ⓅorⓀ　判 立・空　ダ 32／50





Ⓟ版は小さく、Ⓚ版は大きく前方にジャンプして踏みつける。Ⓟ版はヒット時ダウン、Ⓚ版は叩きつけバウンドを誘発。相手の背後に着地するように繰り出すと対応されにくい。

覚醒 一誠奥義「彩」

RC ×、× FR ×、○

→↘↓↙←→＋Ⓗ　判 全　ダ 12×11、50





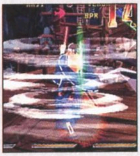
巨大な扇を出現させ回転させて攻撃し、最後は扇を閉じて敵を浮かせる。効果範囲が広く、複数の敵を巻き込むので乱戦で頼りになる。追撃が可能なので威力もかなりのものだ。

覚醒 天神脚

RC ○ FR ×

↓溜め↑＋Ⓚ　判 立・空　ダ 30、20×13





いったん空中に跳び上がってから踏み付け攻撃を繰り出し、ヒットすると回転しつつさらに踏みつける。出始めとヒット中は無敵で、さらにヒット中の攻撃は複数の敵に当たる。

NORMAL 基本連続技

基本連続技

1 →＋Ⓗ(2段目)→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→【近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→Ⓒ→陰






ガードポイントを持つ→＋Ⓗからライン飛ばしにつなげる連続技。ライン移動を含むため、乱戦時でも止められにくいのがポイント。

2 立ちⒽ→Ⓒ→一誠奥義「彩」→ダッシュ立ちⒽ→Ⓒ→陰

3 【しゃがみⓅ×2→しゃがみⓈ→足払い】→Ⓒ→Ⓢ風神

EX キャラクター解説

ガード中にも使用できる**花鳥風月(ガードorガードポイント中に→↘↓↙←+Ⓢ)**がとにかく強力なEX版闇慈。テンションゲージが50%あれば、ほとんどの攻撃に対して反撃することができる。また、相手の裏に回るⒽ**風神(↓↘→+Ⓗ)**や、変更のあったこの技からの派生も要チェックだ。

EXの主な変更点

項目	変更点
→+Ⓟ	『GGX』のものにモーション変更。ガードポイントのある中段攻撃。立ち、しゃがみⒽからのガトリングルート削除
→+Ⓚ	硬直増加
近距離立ちⓈ	攻撃発生が遅くなった
立ちⒽ	攻撃発生が遅くなった
ジャンプⓈ+Ⓗ	硬直増加
風神	性能変化。Ⓢ版は空中ヒット時に壁バウンド効果がある。Ⓗ版は一定距離を進み、その間に敵がいると裏に回りつつ攻撃する。派生技は針・壱式から戒・壱式に変更されている
針・壱式	コマンド変更↓↙←+Ⓟに。通常時でも出せるようになった
戒	削除
戒・壱式	EX専用技。NORMALの戒とほぼ同じ性能で若干硬直が長い
戒・弐式	EX専用技。NORMALの戒とほぼ同じ性能
天神脚	削除
花鳥風月	ガード中にも出せるようになった
無形	一誠奥義「彩」から変更された覚醒必殺技。ヒット後にⓅ～Ⓗで紅、天、彩、陰の4つの技に派生可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

ANJI MITO

必殺 風神 RC○ FR×

↓↘→+ⓈorⒽ　判 立・屈・空F　ダ 28



NORMAL版と違い、Ⓢ版は少し、Ⓗ版は大幅に前進する。Ⓗ版の移動中、敵の裏側に回ると振り向いて攻撃する。使い方自体はNORMALと余り変わらず、Ⓢ版は連続技、Ⓗ版は奇襲に使うといい。

必殺 戒・壱式 RC○ FR×

↓↘→+ⓈorⒽ中にⓅ　判 立・空　ダ 32



NORMAL版のⓅ**戒**を出す、EX版のみが使えるⒽ**風神(↓↘→+Ⓗ)**からの派生技。隙は大きいが、風神を深めに当てたあと出せば背後に回れるので対応されにくいぞ。

必殺 一足飛び RC× FR×

↓↘→+ⓈorⒽ中にⓀorⒽ　判 ―　ダ ―



Ⓚ版は前方に、Ⓗ版は振り向いて後方に小さくジャンプして移動する、Ⓗ**風神(↓↘→+Ⓗ)**からの派生技。風神をガードされたときのフォローとして、Ⓗ版を使うと反撃を受けにくい。

必殺 凪刃 RC○ FR×

↓↘→+ⓈorⒽ中にⓈ　判 屈・空F　ダ 30



扇子で下段をなぎ払う。Ⓢ**風神(↓↘→+Ⓢ)**の地上ヒット時につながり、ダウンを奪えるのが利点。隙が大きいので、ヒット時のみの使用に止めておいた方が無難だろう。

必殺 戒・弐式 RC○ FR×

↓↙←+Ⓚ　判 立・空　ダ 32



NORMAL版のⓅ**戒**とほぼ同じ性能を持ち、敵の背後を取るように出すことで対応されにくくなる。もちろんヒット時は敵を浮かせるので、追撃することが可能だ。

必殺 陰 RC× FR○

→↓↘+Ⓗ　判 ―　ダ 90



斜め上に跳び上がり、空中の敵を掴む空中投げ。決まればダウン復帰不能となり、そこに追撃を決めることが可能だ。対空攻撃として使うのは難しいので、連続技に組み込もう。



必殺 針・壱式

RC○ FR○

↓↙←+Ⓟ　判 立・空　ダ 10×6



空中から6本の扇を投げる中段判定の飛び道具。NORMAL版は**風神(↓↘→+ⓈorⒽ)**からの派生技で、EX版は常に出せる。攻撃範囲が広いので、いつでも出せるEX版はけん制に役立つ。

必殺 紅

RC○ FR×

ガードポイント中にⓅ　判 立・屈・空F　ダ 30、10×6、40

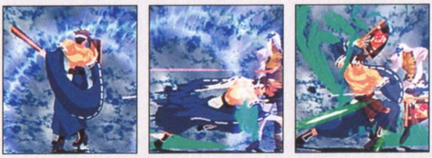


立ちⒽなどのガードポイント技で攻撃を受け止めたときのみ出せる技 。無敵はないが発生が早いので決まりやすく、ヒット時はダウン復帰不能。下降中はジャンプ中の行動が取れる。

覚醒 無形

RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 20

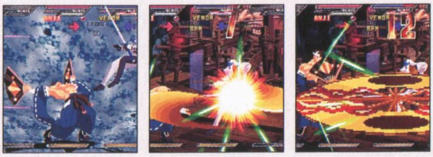


Ⓢ**風神**のようなモーションで一撃を繰り出す。無敵は発生直前までなので、連続技に組み込むのがオススメ。敵に当てたときのみ、4種類の派生技へとつなぐことができる。

覚醒 彩

RC× FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ中にⓈ　判 全　ダ 12×11、50



無行からの派生技の1つで、巨大な扇を出現させて攻撃する。攻撃範囲が大きいため、無行から安定してつながり、さらに追撃できるのが利点。また、複数の敵に対して攻撃できる。

覚醒 花鳥風月

RC○ FR×

ガードorガードポイント中に→↘↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 18×4



舞を踊りつつ、3段攻撃を繰り出す。NORMAL、EX版ともにガードポイントで攻撃を受け止めたときに出せる覚醒必殺技。EX版はさらにガード中でも出すことができるぞ。無敵時間が長いので、切り替えし技としての性能は優秀だ。複数の敵を巻き込むのも利点。

EX 基本連続技

1 【立ちⓀ→しゃがみⓈ→足払い】→Ⓒ→一誠奥義「彩」 or 無形〜彩→ダッシュ立ちⓅ→Ⓒ→陰



覚醒必殺技を組み込んだ連続技。距離が遠い場合は、最後をハイジャンプ【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】にすると簡単になる。

2 (NORMAL)Ⓟ戒or戒・壱式→ダッシュ【しゃがみⓅ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→陰→ハイジャンプ【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】



各種戒から**陰(→↓↘+Ⓗ)**につなげる連続技。陰後の空中連続技を止め、敵の起き上がりに**疾(↓↘→+Ⓟ)**を重ねるのも手。



NORMAL EX 基本戦術



空中での機動力を活かせ

闇慈の長所はハイジャンプが速くジャンプ攻撃も強力と、空中戦が得意なこと。敵に囲まれないことが最重要課題である多人数対戦において、このアドバンテージは非常に大きい。また、有利なポジションである画面端の取り合いでは、下方向に強く後ろにも強力なジャンプⒽが活躍する。



ハイジャンプの軌道、速度が優秀な闇慈。跳ぶと同時にジャンプⓀで空中の敵をけん制して……。



当たらなかった場合は空中ダッシュで移動や、ジャンプⓈ＋Ⓗで軌道修正を図りつつ、縦横無尽に跳び回ろう。

NORMAL 一誠奥義「彩」が強力

NORMAL版のみが使用可能な**一誠奥義「彩」(→↘↓↙←→＋Ⓗ)**は攻撃範囲が非常に広く、複数の敵を攻撃できる乱戦向きの技。ガードポイントを持つ立ちⒽを振り回し、ヒットを確認してからつなげていこう。







立ちⒽを出すときに→↘↓↙←→だけ入力し、ヒットしたらⒽを押そう。

NORMAL EX ガードポイント技について

ガードポイント技の遠距離立ちⓈ、立ちⒽ、→＋Ⓚ、→＋Ⓗは敵の上・中段技を、しゃがみⒽは下段技をガードしつつ攻撃できる。なお、ガードポイントで防いだ場合は、**紅(ガードポイント中にⓅ)**や**NORMAL版花鳥風月(ガードポイント中に→↘↓↙←＋Ⓢ)**に派生可能。これらは入力の受付時間が短いので、あらかじめコマンドを入力しておこう。





ジャンプ攻撃を防いだときは**紅**で反撃しよう。

EX テンションゲージを溜めて花鳥風月を狙え

EX版の**花鳥風月(ガードorガードポイント中→↘↓↙←＋Ⓢ)**は、ガードキャンセルで出せる強力な反撃技。テンションゲージが50%あれば防御は鉄壁なのだ。そこでEX版ではいかにしてテンションゲージを溜めるか、ということが課題になる。オススメは**針・壱式(↓↙←＋Ⓟ)**によるけん制。効果範囲が広く敵に当てやすい。また、相手の裏に回る**Ⓗ風神(↓↘→＋Ⓗ)**も強力。ここから**戒・壱式(↓↘→＋Ⓗ中にⓅ)**に派生すれば、さらに効果的だ。



ガード中に出せる**花鳥風月**がEX版の主力技。



針・壱式は攻撃範囲の広さが最大の武器。





出始めが無敵で移動距離の長い**Ⓗ風神**は強力なけん制技として活用できる。ここからは**戒・壱式**に派生させていこう。



ANJI MITO 御津 闇慈 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	2	10	0	22	1	CJR
			受け身不能時間が長い						
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	1	14	0	12	1	CJR
			–						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	26〈20〉	0	32	1	CJR
			–						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR
			ガードポイントあり						
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	38	0	32	1	CR
			ガードポイントあり						
共通	ダストアタック		立・空F	3	15	0	22	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	3	12	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	28	0	22	1	CR
			持続中低姿勢あり						
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	4	38	0	32	1	CR
			ガードポイントあり						
共通	足払い		屈・空F	4	28	0	32	1	CR
			持続中低姿勢あり						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	10	0	12	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	18	0	22	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28	0	22	1	CJR
			–						
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	32	0	22	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	40	0	22	1	CR
			出始め&硬直中上半身無敵、カウンターヒット時壁バウンド効果						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F〈立・空F〉	5〈4〉	24〈28〉	0	32	1	CR
			出始めひざ上無敵あり、〈N〉カウンターヒット時よろけ効果、〈E〉地上ヒット時ダウン効果、ガードポイントあり						
共通	→+Ⓚ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	RF
			ガードポイントあり、カウンターヒット時ダウン効果						
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	14 34	0 0	22 22	4 1	CJR CRF〈CR〉
			1、2段目のみジャンプキャンセル&必殺技キャンセル可能、ガードポイントあり						
共通	通常投げ		–	–	56	80	0	–	–
			強制規定ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–
			規定ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R
			動作中無敵、ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	30	0	22	1	CR
			–						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	30	0	22	1	CR
			–						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	4	16	0	32	1	CJR
			出始め～持続中上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	24	0	32	1	CJR
			強制規定ダメージ補正80%						
NORMAL	Ⓟ戒	↓↙←+Ⓟ	立・空	3	32	40	37	1	R
			ヒット時浮かせ効果						
NORMAL	Ⓚ戒	↓↙←+Ⓚ	立・空	4	50	50	45	1	RF
			ヒット時叩きつけバウンド効果、受け身不能時間が長い						
共通	Ⓢ風神	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	3〈4〉	30〈28〉	50	30〈20〉	1	R
			受け身不能時間が長い						
NORMAL	Ⓗ風神	↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	3	46	50	30	1	RF
			出始め打撃無敵あり、ヒット時壁バウンド効果、受け身不能時間が長い						
共通	針・壱式	〈N〉↓↘→+ⓈorⒽ中にⓅ〈E〉↓↙←+Ⓟ	立・空	3	10	20	0〈10〉	6	F
			–						
共通	一足飛び	↓↘→+ⓈorⒽ中にⓀorⒽ	–	–	–	30	0	–	–
			Kで前方、Hで後方						
共通	凪刃	↓↘→+ⓈorⒽ中にⓈ	屈・空F	3	30	30	20	1	R
			ヒット時ダウン効果						
共通	疾	↓↘→+Ⓟ	全 立・空	1 4	18 30	50 0	10 10	1 1	F –
			ガード時2段目に派生						
共通	針・弐式	空中で↓↙←+Ⓟ	立・空	3	16	50	20	6	RF
			ヒット時浮かせ効果						
共通	紅	ガードポイント中にⓅ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	3 1 5	30 10 40	0 0 0	40 40 32	1 6 1	R R R
			出始め～1段目打撃無敵あり、ヒット時ダウン効果、2～6段目ガードバランス減少4						
共通	陰	→↓↘+Ⓗ	–	3	90	50	50	–	F
			ヒット時ダウン効果、ガードバランス減少8						
NORMAL	一誠奥義「彩」	→↘↓↙←→+Ⓗ	全 全	3 3	12 50	0 0	0 0	11 1	F –
			出始め打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果、1～11段目ガードバランス減少2、全体ヒット						
NORMAL	天神脚	↓溜め↑+Ⓚ	立・空 立・空	5 3	30 20	0 0	15 0	1 13	R R
			出始め～持続中無敵、ヒット時無敵						
共通	花鳥風月	〈N〉ガードポイント中に→↘↓↙←+Ⓢ 〈E〉ガードorガードポイント中に→↘↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	40〈18〉	0	0	4	R
			1、2、4段目無敵、1～3段目ヒット時よろけ効果、4段目浮かせ効果、受け身不能時間が長い						
EX	Ⓗ風神・敵正面	↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	4	28	10	20	1	R
			出始め打撃無敵あり、受け身不能時間が長い						
EX	Ⓗ風神・裏回り	↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	2	28	10	20	1	R
			出始め打撃無敵あり、受け身不能時間が長い						
EX	戒・壱式	↓↘→+ⓈorⒽ中にⓅ	立・空	3	32	40	22	1	R
			ヒット時浮かせ効果						
EX	戒・弐式	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	32	40	22	1	R
			ヒット時浮かせ効果						
EX	無形	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	5	20	0	0	1	R
			出始め打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果						
EX	紅	→↘↓↙←→+Ⓗ中にⓅ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	5 3 5	40 22 50	0 0 0	0 0 0	1 7 1	R R R
			出始め～1段目打撃無敵あり、ヒット時ダウン効果、2～6段目ガードバランス減少4						
EX	天	→↘↓↙←→+Ⓗ中にⓀ	立・空 立・空	5 3	30 20	0 0	15 0	1 13	R R
			出始め～持続中無敵、ヒット時無敵						
EX	彩	→↘↓↙←→+ⒽH中にⓈ	全 全	3 3	12 50	0 0	0 0	11 1	– –
			出始め打撃無敵あり、ヒット時浮かせ効果、1～11段目ガードバランス減少2、全体ヒット						
EX	陰	→↘↓↙←→+Ⓗ中にⒽ	–	5	30	0	0	–	–
			ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少8						

攻略ガイド

超絶タッグコンボ

2プレイヤーの協力による連続技を3つ紹介。難易度は高いが、成功したときの感動はひとしおだ。

ソル(NORMAL)&カイ(NORMAL)

(ソル&カイが画面端)<ソル>【近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→ドラゴンインストール→<カイ>セイクリッドエッジ→<ソル>【ダッシュ遠Ⓢ→立ちⒽ】→<カイ>ダッシュジャンプⒽ→Ⓒ→空中Ⓗスタンエッジ→<ソル>【ダッシュ遠距離立ちⓈ→しゃがみⓈ】→(空中Ⓗスタンエッジがヒット)→<ソル>ダッシュ足払い→キャンセル→タイランレイブver.β→<カイ>空中ライド・ザ・ライトニング






●ソルの動き：ソルは敵に遠距離立ちⓈ→立ちⒽをヒット後、キャンセルでドラゴンインストール。その後、カイのセイクリッドエッジ、ジャンプⒽ、空中Ⓗスタンエッジのヒット中に通常技を当て、最後は足払い→タイランレイヴver.βを決める。

●カイの動き：ソルのドラゴンインストールの無敵時間に合わせてセイクリッドエッジを出し、敵にのみヒットさせるのがポイント。あとはソルの攻撃の隙間に攻撃を当てて、締めのタイランレイブver.βと同時にライド・ザ・ライトニングを決めよう。

ジョニー(NORMAL)&メイ(NORMAL)

(敵を挟んだ状況で)<ジョニー>➡+Ⓗ→Ⓒ→グリター イズ ゴールド→<メイ>しゃがみⒽ→Ⓒ→Ⓗイルカさん・縦→<ジョニー>➡+Ⓗ→Lv2ミストファイナー・中段→<メイ>グレート山田アタック→<ジョニー>空中ダッシュジャンプ【Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】→Ⓒ→燕旋牙1段目→ⓇⒸ→<メイ>グレート山田アタック→<ジョニー>➡+Ⓗ→「それが俺の名だ」





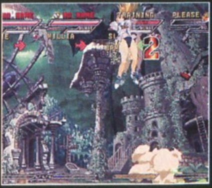

●ジョニーの動き：空中ダッシュジャンプ【Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】の部分は、ジャンプⒽを当てるのが遅すぎると、ジャンプⓈ+Ⓗが空振りしてしまう。なお、**➡+Ⓗ→グリター イズ ゴールド**がヒットしないキャラには、足払い→ライン飛ばし攻撃から始動しよう。

●メイの動き：メイはジョニーの連続技の隙間を埋めるように、攻撃をヒットさせるのが役目。ジョニーが足払い→ライン飛ばし攻撃**→グリター イズ ゴールド**で連続技を始動した場合は、空中の敵に直接Ⓗイルカさん・縦をヒットさせよう。

エディ(NORMAL)&ミリア(NORMAL)

(敵を挟んだ状況で)<エディ>【近距離立ちⓈ→立ちⒽ→Ⓢインヴァイトヘル+<ミリア>➡+Ⓚ→Ⓒ→Ⓢタンデムトップ→<エディ>シャドウギャラリー→<ミリア>(振り向いて)→➡+Ⓗ→Ⓒ→Ⓢタンデムトップ→<エディ>空中ダッシュジャンプ【Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】→Ⓒ→シャドウギャラリー→<ミリア>(後ろにハイジャンプ)サイレントフォース→(シャドウギャラリーの2段目がヒット)



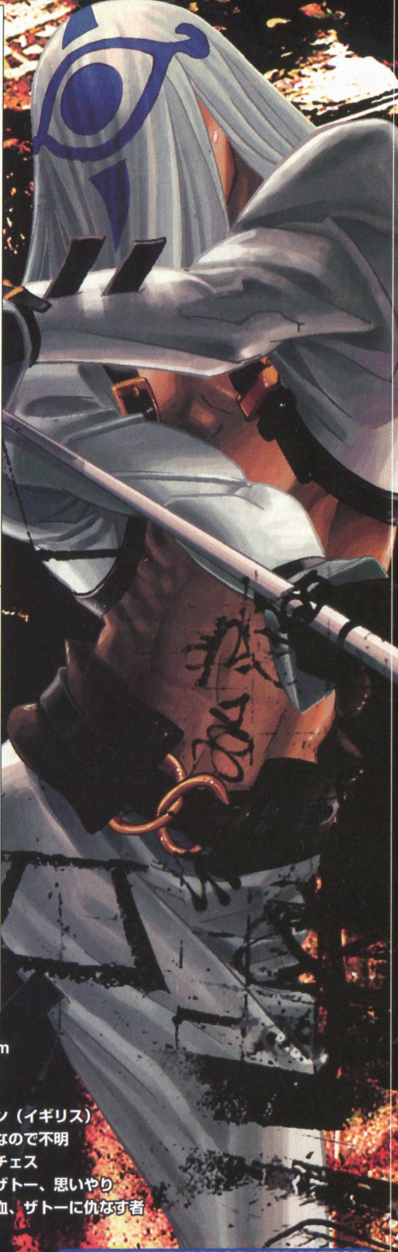



●エディの動き：**Ⓢインヴァイトヘル**とミリアの➡+Ⓚを同時に当てる、ガード不能の連係からスタート。ミリアの**Ⓢタンデムトップ**ヒット時に合わせる**シャドウギャラリー**のタイミングが遅すぎると、敵がエディの背中側に吹き飛んでしまうので注意しよう。

●ミリアの動き：難しいのはエディの**シャドウギャラリー**ヒット後に➡+Ⓗを当てるポイントと、**サイレントフォース**を当てるタイミング。後者はエディのジャンプⓈ+Ⓗと**シャドウギャラリー**の2段目の間を埋めるようにヒットさせること。

VENOM
ヴェノム

戦慄の乱反射



攻撃力は全般的に低いものの、リーチの長い通常技や各種飛び道具の使い分け、そしてボール生成を使った立体的な戦術でオールレンジに戦える。

身長：179cm
血液型：A型
体重：66Kg
出身：アサシン（イギリス）
誕生日：孤児なので不明
趣味：読書、チェス
大切なもの：ザトー、思いやり
嫌いなもの：血、ザトーに仇なす者

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

VENOM

→+Ⓟ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C○ JC×

攻撃判定が強く、出始めから上半身無敵になっているので対空技として重宝する。

ジャンプⓅ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	10

C○ JC×

技の動作が小さく攻撃判定も強いので、ジャンプの昇りで出すと使いやすい。

近距離立ちⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	16、16、16

C○ JC○

3ヒットするので、ヒット確認が容易。溜め時間を稼ぐ手段にもなる。

遠距離立ちⓈ

RC○ FR×



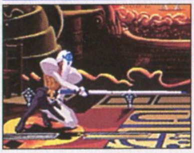
判定	ダメージ
立・屈・空F	24

C○ JC×

ヴェノムの通常技のなかで最もリーチのある技。中間距離のけん制に使おう。

しゃがみⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	22

C○ JC×

攻撃発生、リーチがともに優秀。しかも、下方向に溜めを作りながら攻撃できる。

ジャンプⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	24

C○ JC○

背後に対しても攻撃判定があるので、振り向くことなく攻撃を当てられるぞ。

→+Ⓗ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	52

C○ JC×

大振りな技だが攻撃判定が広く、ダウンを奪えるのでジャンプ防止に有効。

しゃがみⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	20、20

C○ JC×

上方向に攻撃判定が強く、しゃがみ技なので溜めを作りつつ、対空迎撃できる。

ジャンプⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	36

C○ JC×

下方向の攻撃判定が強い。跳び込む際に使うと地上の敵に迎撃されにくい。

足払い

RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	20、20

C○ JC×

攻撃発生が早く、動作中の姿勢がかなり低くなるので、反撃技として役立つ。

背後攻撃

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	16

C○ JC○

出始めから上半身無敵があり、リーチも非常に長いので、敵の接近を抑止できる。

通常投げ

RC× FR×

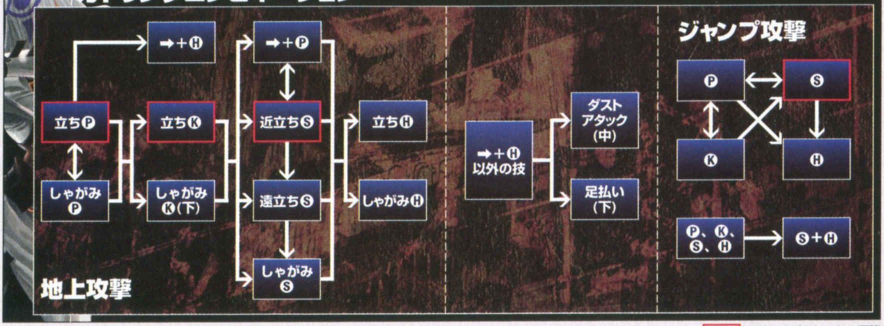


判定	ダメージ
—	0、10×7

C× JC×

ダメージ補正こそかかるものの、追撃可能なのが利点。ガード崩しに使いやすい。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP VENOM

必殺 ボール生成 RC× FR×

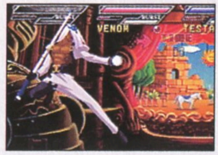
↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判ー ダー




ボールを生成する技で、Ⓟ～Ⓗボタンに1つずつ対応し、4つまで生成可能。ボールは攻撃を当てると打ち出せる。

必殺 空中ボール生成 RC× FR○

空中で↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ 判ー ダー

空中でボールを生成する。地上版とは違いフォースロマンキャンセル可能なので、技の隙をかなり小さくできるぞ。

必殺 ボールの配置 RC× FR×

判ー ダー






生成場所は各ボタンで決まり、Ⓟはヴェノムの目の前、Ⓚは斜め上、Ⓢは少し離れた位置、Ⓗはかなり離れた位置に生成される。配置の陣形は、最後に生成したボールによって決まり、ヴェノムの攻撃が当たると弾くことが可能。弾かれたボールが配置されたボールに当たると、それも弾く。なお、弾かれたボールの威力、進む方向、速さは弾いた技によって変化する。

必殺 スティンガーエイム RC× FR○

←溜め→+ⓈorⒽ 判全 ダ30／42




ボールを真横に打ち出す技で、Ⓢ版は発生、弾速が遅い代わりに硬直が短く、Ⓗ版はその逆の性能に。けん制技だが、フォースロマンキャンセルも可能なので、連係や連続技に使えるぞ。

必殺 カーカスライド RC× FR×

↓溜め↑+ⓈorⒽ 判全 ダ36／50





ボールを地面に反射させて攻撃する技。Ⓢ版は45度に反射し、ガードさせれば先に動けるので、攻めのきっかけを作れる。Ⓗ版はほぼ垂直に反射するのを利用し、対空に使っていこう。

NORMAL 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→Ⓗダブルヘッドモービット→ⓇⒸ→➡+Ⓗ→Ⓒ→Ⓗダブルヘッドモービット






最初のⒽダブルヘッドモービット(➡↓↘+Ⓗ)は3段目ヒット時にすぐロマンキャンセルして、➡+Ⓗにつなげよう。

2 通常投げ→近距離立ちⓈ(2段目)→ⒿⒸ→Ⓗマッドストラグル

3 ダストアタック→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ】→ⒿⒸ→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】

EX キャラクター解説

EX版の最大の変更点は、**スティンガーエイム(↓↘→+ⓈorⒽ)**と**カーカスライド(→↓↘+ⓈorⒽ)**がコマンド技になったこと。これにより連続して出したり、ダッシュから出せるようになった。また、**空中スティンガーエイム**や**レッドヘイル(↓↙←↓↙←+ⓈorⒽ)**といった飛び道具の追加にも注目。

EXの主な変更点

項目	変更点
近距離立ちⓈ	1段目の攻撃レベルが4に
立ちⒽ	モーション変更。足払いへのガトリングルート追加。ダストアタックへのガトリングルート削除
→+Ⓗ	キャンセル不可能に
足払い	1ヒット技になり攻撃発生が遅くなった
スティンガーエイム	コマンド変更↓↘→+ⓈorⒽに。空中でも使用可能。溜め時間増加によるパワーアップの代わりにオブジェクトボールで弾のヒット数増加。Ⓗ版のみ攻撃発生が若干遅くなっている。地上版のみフォースロマンキャンセル可能
カーカスライド	コマンド変更→↓↘+ⓈorⒽに。硬直が増加
ボール生成	地上、空中版ともに硬直増加
オブジェクトボール	EX専用必殺技。気合を溜め、地上版**スティンガーエイム**を強化する技
バンキングジャック	EX専用必殺技。上昇しつつ蹴りを放つ。出始めに打撃無敵がある
レッドヘイル	コマンド変更。↓↙←↓↙←+ⓈorⒽに。地上で弾を連発する技に

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP VENOM

必殺 スティンガーエイム RC× FRC○

↓↘→+ⓈorⒽ　判 全　ダ 30、42



NORMAL版と違い、Ⓗ版の発生が遅くなり隙が増加。だが、コマンド変更のおかげで連続して撃てるようになった。

必殺 オブジェクトボール RC× FRC×

↓↓+Ⓗ　判 ―　ダ ―



スティンガーエイム(↓↘→+Ⓢ)を3段階に強化をする技。**スティンガーエイム**を使用した時点で強化攻撃を出す。

必殺 空中Ⓢスティンガーエイム RC× FRC×

空中で↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 40



斜め下45度にボールを打ち出し、地面で反射させる技。着地まで行動できないが、遠くに居る相手へのけん制に使える。

必殺 空中Ⓗスティンガーエイム RC× FRC×

空中で↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 50



斜め下30度にボールを打ち出し、地面と画面上部で合計2回反射する。軌道がわかりにくく、避けられにくい。

必殺 Ⓢカーカスライド RC× FRC×

→↓↘+Ⓢ　判 全　ダ 36



NORMAL版と基本的な性能は同じだが、硬直が伸びたので近距離での使用は不向き。中距離から固める手段として使おう。

必殺 Ⓗカーカスライド RC× FRC×

→↓↘+Ⓗ　判 全　ダ 50



コマンド技になり、いつでも対空迎撃が可能になった。硬直時間が増えたが、攻撃の終わり際を重ねれば先に動ける。



必殺 瞬間移動 RC× FR×

↓↘→+P　判 －　ダ －



ボールが設置してないときは上空に、設置時はボールの上に移動する。移動後はジャンプ攻撃や空中必殺技が出せるぞ。

必殺 バンキングジャック RC○ FR×

↓↘→+K　判 立・屈・空F／全　ダ 18×3／12×2



キューを使って蹴り上げる技。技の出始めから無敵があり、地上版は1段目が空中ガード不能なので対空攻撃になる。

必殺 マッドストラグル RC○ FR×

空中で↓↘→+PorH　判 立・空　ダ 12×4



上空から急降下する攻撃。NORMAL版とは違い中段技ではないが、着地時の硬直が短くガードされても有利になりやすい。

必殺 デュービスカーブ RC○ FR×

←↓↙+PorKorSorH　判 立・屈・空F　ダ 25



ボールを生成しつつ攻撃する。ヒット時はダウンが奪えるうえ、ガードされても有利。決め打ちで使っても問題ない。

覚醒 ダークエンジェル RC× FR×

↓↙←↙↓↘→+S　判 全　ダ 12×28



多段技の飛び道具で複数の敵にヒットする。コマンド入力後、暗転さえすれば必ず弾が発射されるので乱戦時に有効。

覚醒 レッドヘイル RC× FR○

↓↙←↓↙←+SorH　判 全　ダ 26×9／31×4



カーカスライド(→↓↘+SorH)と同じモーションで、S版は45度角に9発、H版は70度角に4発、球を打ち出す。

EX 基本連続技

1 ジャンプ【P→S→P→S】→JC→【S→S+H】



空対空から狙える連続技。始動のジャンプPを近距離立ちSに換えれば、地上の相手に対しても決められる。

2 マッドストラグル→【近距離立ちS(1段目)→立ちH】→C→Hスティンガーエイム→FRC→ダッシュ足払い



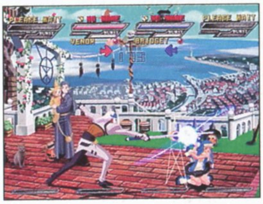
マッドストラグル(空中で↓↘→+P)ヒット後は、すぐに近距離立ちSにつなぐのがコツ。



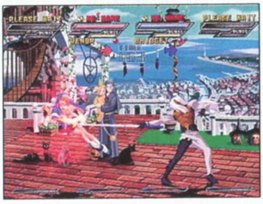
NORMAL EX 基本戦術

リーチの長さを活かして近寄らせない

ヴェノムは中〜遠距離戦がメイン。けん制の遠距離立ちⓈを軸に、キャンセルから**スティンガーエイム(←溜め→＋ⓈorⒽ)**や**ボール生成(↓↙←＋ⓅorⓀorⓈorⒽ)**につないでいこう。また、背後攻撃は出始めが上半身無敵で、リーチも長い。これらを使って敵を近寄らせないように戦おう。



中間距離ではリーチ、発生ともに優れている遠距離立ちⓈが有効。ここから攻めのきっかけを作っていこう。



後ろから近寄ってくる敵には背後攻撃が有効。リーチが長くヒット時はダウンを奪えるので、攻めに転じやすい。

NORMAL EX ボール生成を中心に使った多彩な攻め

遠距離戦は**ボール生成(以下、生成：↓↙←＋ⓅorⓀorⓈorⒽ)**からの打ち出しが強力。基本はボール1つで可能な、Ⓟ生成→立ちⓅかしゃがみⓅの真横への打ち出し、→＋Ⓟとしゃがみⓗの斜め上への打ち出しが使いやすい。複数のボールを使うときは、Ⓚ生成→Ⓟ生成→立ちⓅかしゃがみⒽ、Ⓟ生成→Ⓢ生成→しゃがみⓅかしゃがみⒽで2WAY攻撃が仕掛けられる。方向だけではなく、立ちⓅや立ちⒽを使い分けて、弾速に緩急を付けよう。



Ⓟ生成→Ⓗ生成→前ジャンプⓅ打ちのパターン。



空中ダッシュは奇襲を仕掛けたいときに有効。



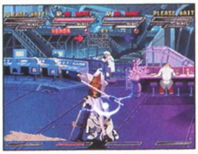
下りⓀは徐々に距離を詰めたいときに使える。



空中Ⓟ生成をすると高い位置で2WAYになる。

NORMAL EX マッドストラグルで接近戦を強化する

マッドストラグルは近距離立ちⓈ（1段目）から出すと割り込みにくく、ガードされても先に動ける強力な連係だ。NORMALは中段なので下段の足払いとでガード方向を揺さぶられる。EXは**マッドストラグル**でガードバランスを増加させ、投げで崩していこう。





ダッシュから近距離立ちⓈ（1段目）を当てたら、やや遅らせてジャンプキャンセルして**マッドストラグル**を出そう。

NORMAL EX 空中ボール生成で逃げよう

空中ボール生成は動作中に空中で停滞し、終了後、行動可能となる。技を出した時は、停滞中に状況を把握し、安全な位置を探しておこう。また、空中ダッシュをした直後**空中ボール生成**をすると、動作終了時に空中ダッシュの勢いが残るので、遠くまで逃げられる。



空中ボール生成中にフォースロマンキャンセルをすると真下に落下してしまう。フォースロマンキャンセルを使うなら、空中ダッシュ前だ。

VENOM ヴェノム 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法 / ボールのダメージ	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 抜出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	6	0	12	1	CJR
			29	基底ダメージ補正85%					
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CJR
			32	基底ダメージ補正90%					
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	5〈4〉	16	0	32	1	CJR
			立・屈・空F	1	16	0	12	1	
			立・屈・空F	2	16	0	22	1	
			32	ガードバランス減少8					
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	24	0	22	1	CR
			38	−					
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	42	0	32	1	CR
			42	カウンターヒット時よろけ効果					
共通	ダストアタック		立・空F	3	20	0	22	1	R
			50	ガードバランス減少20					
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	7	0	12	1	CR
			29	基底ダメージ補正80%					
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			30	基底ダメージ補正70%					
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	22	0	22	1	CR
			34	−					
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	4	20〈28〉	0	32	2	CR
			42	ガードバランス減少6					
共通	足払い		屈・空F	3	20〈22〉	0	22	2〈1〉	CR
			32	ヒット時ダウン効果					
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	10	0	12	1	CR
			28	−					
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	12	0	22	1	CR
			32	−					
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	24	0	22	1	CJR
			37	−					
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	36	0	22	1	CR
			46	−					
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	40	0	22	1	CR
			42	ヒット時壁バウンド効果					
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR
			36	出始め〜持続ひざ上無敵あり					
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	52〈35〉	0	32	1	CR〈R〉
			50	ヒット時叩きつけ効果					
共通	通常投げ		−	−	0	0	0	1	−
			−	−	10	80	0	7	−
			−	強制基底ダメージ補正50%					
共通	空中投げ		−	−	10	80	0	7	−
			−	基底ダメージ補正50%					
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空F	3	20	0	22	1	R
			−	出始め〜持続無敵、基底ダメージ補正50%					
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	4	24	0	32	1	R
			−	基底ダメージ補正75%					
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	4	24	0	32	1	R
			−	基底ダメージ補正75%					
共通	背後攻撃		立・屈・空F	4	16	0	32	1	CJR
			32	出始め上半身無敵					
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	28	0	32	1	CJR
			42	−					
共通	Ⓢマッドストラグル	〈N〉空中で↓↘→+Ⓢ 〈E〉空中で↓↘→+Ⓟ	立・空	3	12	30	20	4	R
			37	−					
NORMAL	Ⓗマッドストラグル	空中で↓↘→+Ⓗ	立・空	3	15	30	20	4	R
			立・屈・空F	3	15	−	−	3	R
			37、40	蹴り上げ部分出始め〜持続打撃無敵あり					
共通	Ⓢスティンガーエイム	〈N〉←溜め→+Ⓢ 〈E〉↓↘→+Ⓢ	全	3	30	30	10	1	F
			30	ガードバランス減少7					
共通	Ⓢスティンガーエイム(1段階タメ)	〈N〉←溜め→+Ⓢ 〈E〉↓↘→+Ⓢ	全	5	22	30	10	2	F
			30	気絶値0倍					
共通	Ⓢスティンガーエイム(2段階タメ)	〈N〉←溜め→+Ⓢ 〈E〉↓↘→+Ⓢ	全	5	22	30	10	3	F
			30	気絶値0倍					
共通	Ⓢスティンガーエイム(3段階タメ)	〈N〉←溜め→+Ⓢ 〈E〉↓↘→+Ⓢ	全	5	22	30	10	6	F
			30	気絶値0倍					
共通	Ⓗスティンガーエイム	〈N〉←溜め→+Ⓗ 〈E〉↓↘→+Ⓗ	全	3	42	30	10	1	F
			42	ガードバランス減少7					
共通	Ⓗスティンガーエイム(1段階タメ)	〈N〉←溜め→+Ⓗ 〈E〉↓↘→+Ⓗ	全	5	25	30	10	2	F
			42	気絶値0倍					
共通	Ⓗスティンガーエイム(2段階タメ)	〈N〉←溜め→+Ⓗ 〈E〉↓↘→+Ⓗ	全	5	25	30	10	3	F
			42	気絶値0倍					
共通	Ⓗスティンガーエイム(3段階タメ)	〈N〉←溜め→+Ⓗ 〈E〉↓↘→+Ⓗ	全	5	25	30	10	6	F
			42	気絶値0倍					
共通	Ⓢカーカスライド	〈N〉↓溜め↑+Ⓢ 〈E〉→↓↘+Ⓢ	全	3	36	30	10	1	−
			36	ガードバランス減少7					
共通	Ⓗカーカスライド	〈N〉↓溜め↑+Ⓗ 〈E〉→↓↘+Ⓗ	全	3	50	30	10	1	−
			50	ガードバランス減少7					
NORMAL	Ⓢダブルヘッドモービット	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F	3	17	26	18	4	R
			37	ヒット時浮かせ効果					
NORMAL	Ⓗダブルヘッドモービット	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	3	21	40	22	4	R
			40	ヒット時浮かせ効果					
共通	瞬間移動	〈N〉→↓↘+Ⓚ 〈E〉↓↘→+Ⓟ	−	−	−	−	−	−	−
			−	1番古いボールの上に移動、ボールがないときは真上に移動					
共通	ボール生成	↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ	−	−	−	10	−	−	F
			−	−					
共通	ボール生成(空中)	空中で↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ	−	−	−	10	−	−	F
			−	−					
共通	弾かれたボール		全	3	備考	−	10	−	−
			−	ボールのダメージ欄参照					
共通	デュービスカーブ	←↓↙+ⓅorⓀorⓈorⒽ	立・屈・空F	4	25	30	50	1	R
			−	出始め足元無敵あり、地上ヒット時ダウン効果。受け身不能時間が長い					
NORMAL	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+Ⓗ	全	3	26	0	0	10	−
			26	ガードバランス減少7					
共通	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+Ⓢ	全	5	12	0	0	28	−
			−	出始め打撃無敵あり、ガードバランス2、気絶値0倍					
EX	Ⓢ空中スティンガーエイム	空中で↓↘→+Ⓢ	全	3	40	30	10	1	−
			40	ガードバランス減少7					
EX	Ⓗ空中スティンガーエイム	空中で↓↘→+Ⓗ	全	3	50	30	10	1	−
			50	ガードバランス減少7					
EX	オブジェクトボール	↓↓+Ⓗ	−	−	−	−	−	−	−
			−	3回まで強化可能					
EX	バンキングジャック	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	3	18	0	15	2	R
			全	3	18	0	60	1	R
			全	3	12	0	60	2	R
			40	出始め〜1段目無敵					
EX	空中バンキングジャック	空中で↓↘→+Ⓚ	全	3	18	0	60	2	R
			全	3	18	0	60	1	R
			全	3	12	0	60	2	R
			40	出始め〜1段目無敵					
EX	Ⓢレッドヘイル	↓↙←↓↙←+Ⓢ	全	3	26	0	0	9	F
			26	暗転した瞬間無敵					
EX	Ⓗレッドヘイル	↓↙←↓↙←+Ⓗ	全	3	31	0	0	4	F
			31	暗転した瞬間無敵					

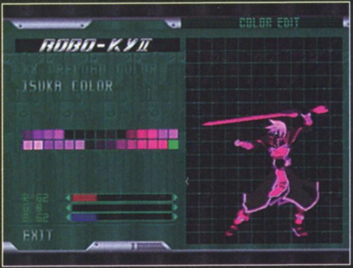
攻略ガイド

俺のロボカイⅡメイキングファイル3





羅鐘旋を決めろ!



番号	技名	コマンド
1	喰らっとくカイ?	↓↘→+Ⓢ
2	町内カイばーげん	空中で↓↘→+Ⓢ
3	そのまま帰ってこないで下さい(空中可)	↓↘→+ⓈorⒽ
4	カーカスライド	↓溜め↑+ⓈorⒽ
5	羅鐘旋	←溜め→+Ⓗ
6	カイ電波	密着して→↘↓↙←+Ⓚ
7	よく話し相手になってくれます	↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ

※NORMAL　ヘラクレスエンジン付き

コンセプト

羅鐘旋はガード不能技で、ヒットすると長い演出に入る。相手からしてみれば非常にやっかいかつ不快な技だろう。嫌がらせに最適なこの技を、いかに当てるかがこのロボカイⅡの狙いだ。



ガード不能なうえに演出が長いと嫌らしい技。しかもアクセルのそれと比べて、打点が高く射程も長くなっているぞ。

基本戦術

まずは電力ゲージを溜めて、Lv3喰らっとくカイ?を狙おう。喰らっとくカイ?をガードさせたら、すかさず羅鐘旋(←溜め→+Ⓗ)。羅鐘旋はガード中の相手にも決まるのだ。



喰らっとくカイ?は羅鐘旋と相性がいい。町内カイばーげんを駆使し、喰らっとくカイ?をガードさせよう。

ROBOKYⅡ 基本連続技

1 ダストアタック→ジャンプⓈ+Ⓗ(8段目)→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ+Ⓗ】→Ⓗそのまま帰ってこないで下さい→ⒻⓇⒸ→2段ジャンプⓈ+Ⓗ→町内カイばーげん






ジャンプⓈ+Ⓗ中は方向キーの→を押しっぱなしで。2段ジャンプⓈ+Ⓗはフォースロマンキャンセルしたあと、すぐに出そう。

2 (画面端、羅鐘旋ヒット後の起き上がりに)Ⓢカーカスライドor(Ⓗそのまま帰ってこないで下さい→ⒻⓇⒸ)→Lv 3 喰らっとくカイ?→羅鐘旋






羅鐘旋でループする連係。起き上がりが早く、ジャンプなどで逃げる相手には、Ⓗそのまま帰ってこないで下さいを狙おう。

TESTAMENT

テスタメント

宿命の刃を胸に

ファントムソウルをはじめ、ゼイネストやH-TOMI、エグゼビーストなど、多彩な飛び道具を持つテスタメント。敵の行動を制限して闘え。



身長：185cm
血液型：解析不能
体重：73Kg
出身：スイス
誕生日：5月9日
趣味：考えること
大切なもの：故クリフ・アンダーソン、ポテト
嫌いなもの：ソル、斎藤流古武術

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION





NORMAL EX 通常技ピックアップ PICK UP

TESTAMENT

立ちⓅ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・屈・空F	9	○	○

それなりに連打が利き、上方向を攻撃するので一応対空技として使える。

遠距離立ちⓈ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・屈・空F	28	○	×

非常に長いリーチを誇るので、これでけん制しつつ各種飛び道具につなげよう。

立ちⒽ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・屈・空F	36	○	×

攻撃判定が強いので、相手のけん制を潰すように使っていきたい。

しゃがみⓅ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・屈・空F	8	○	×

発生が早く連打が利くので、主に接近戦で用いる。立ちⒽにつなげよう。

しゃがみⓀ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	屈・空F	12	○	×

下段技なので攻めの起点となる。中段技の➡+Ⓟと合わせて使っていこう。

しゃがみⒽ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・屈・空F	38	○	×

動作中に無敵があるので、中距離から使うと相手のけん制を潰しやすい。

足払い



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	屈・空F	38	○	×

隙は大きいがリーチに優れる。ガトリングコンビネーションの締めに使おう。

ジャンプⓀ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・空	18	○	×

横方向に強いので、ジャンプと同時に出して空中の相手をけん制しよう。

ジャンプⓈ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・空	28	○	○

ジャンプⓀよりも上方向に強い。空中からの攻めを迎撃するのに使える。

ジャンプⓈ+Ⓗ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	×	立・空	44	○	×

横へのリーチが非常に長い。ノーマルヒットでダウン、カウンターで浮かせる。

➡+Ⓟ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	○	立・空F	24	○	×

発生の早い中段技で、ガトリングコンビネーションにつなげられる強力な技。

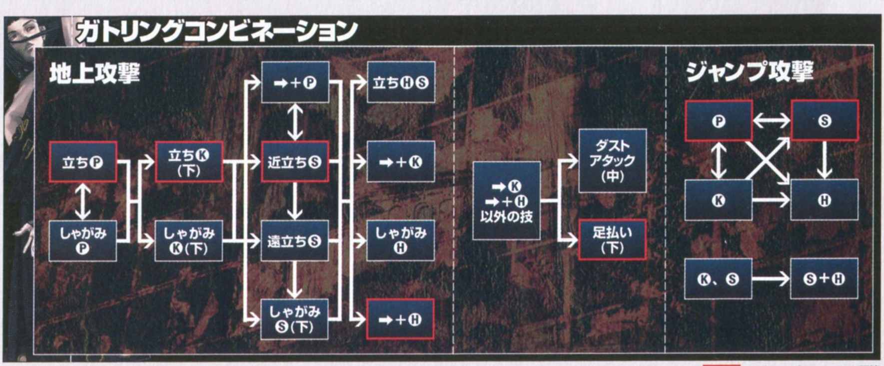
➡+Ⓗ



RC	FR	判定	ダメージ	C	JC
○	○	立・屈・空F	55	×	×

上から横にかけて大きな判定を持つ。隙は大きいがジャンプ防止に役立つぞ。

ガトリングコンビネーション

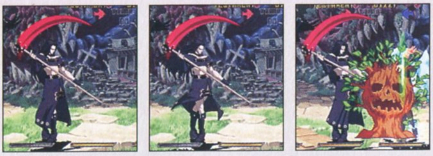


□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP — TESTAMENT

必殺 HITOMI　RC× FR×

↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 30



敵とのX軸が合うと発動する切り株を設置する必殺技。切り株は画面内に2つまで設置でき、テスタメントが攻撃を喰らうか、別ラインに移動すると消滅する。

必殺 HITOMI・強化版　RC× FR×

↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 10



わら人形所持状態で**HITOMI(↓↙←+Ⓢ)**を使うと**強化版HITOMI**に変化。攻撃判定が大きく複数の敵に効果があり、毒状態を誘発する。わら人形については**マスターオブパペット**を参照。

必殺 ゼイネスト(空中可)　RC× FR×

↓↙←+Ⓗ　判 全　ダ 10



空間に網を張る。網は敵が触ることで発動するが、やられ判定があり、攻撃されると消滅する。画面上に2つまで設置可能で、テスタメントがライン移動しても消えることはない。

必殺 エグゼビースト　RC× FR○

←↙↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 36



テスタメントから離れた位置に謎の生物を召還する飛び道具。カウンター時はよろけを誘発。なお、謎の生物を召還したあとはフォースロマンキャンセルが可能。これで隙を消そう。

必殺 グレイヴディガー(空中可)　RC○ FR×

↓↙←+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 30



鎌を振ると同時に突進する。判定が大きく、突進力があり、ヒット時は壁バウンドを誘発し、ダウン復帰不能時間も長い。連続技に組み込もう。なお、空中版は地上よりも発生が早いぞ。

覚醒 マスターオブパペット　RC○ FR○

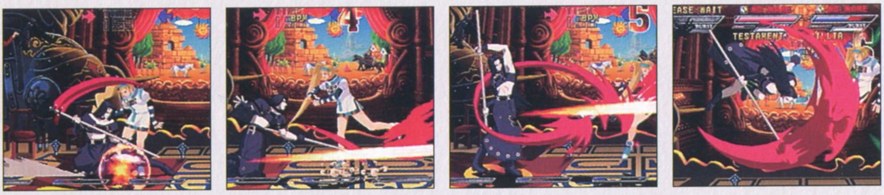
↓↘→↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 80



鎌を鍵に変化させて攻撃する。1ヒットにつきNORMAL版は3つ、EX版は2つ、テンションゲージ上にわら人形が出現。わら人形の数だけ、各種強化版必殺技を繰り出せる。

NORMAL 基本連続技

1 【しゃがみⓀor→+Ⓟ→近距離立ちⓈ→しゃがみⓈ→足払い】→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→グレイヴディガー



グレイヴディガー(↓↙←+Ⓟ)のあと、画面端が近ければさらに立ちⒽ→キャンセル→**グレイヴディガー**などで追撃できる。

2 (画面端限定)通常投げ→[振]→立ちⒽ→Ⓒ→グレイヴディガー→[振]→近距離離立ちⓈ→Ⓒ→ゼイネスト→立ちⒽ→Ⓒ→グレイヴディガー

3 ゼイネストor HITOMI→【立ちⓀ→近距離離立ちⓈ】→JC→【Ⓚ→Ⓢ】→JC→【Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ】→Ⓒ→グレイヴディガー

EX キャラクター解説

主な変更点は、**HITOMI(↓↙←+Ⓢ)**がなくなり、**ゼイネスト(↓↙←+Ⓗ)**の設置可能数が1になったこと。代わりに相討ち狙いが強力な**Ⓗエグゼビースト(←↙↓↘→+Ⓗ)**の使い方が勝負の鍵を握る。また、**マスターオブパペット(↓↘→↓↘→+Ⓗ)**により、**エグゼビースト**を強化できるようになった。

EXの主な変更点

項目	変更点
→+Ⓟ	ガードバランス減少値12。フォースロマンキャンセル削除
→+Ⓗ	フォースロマンキャンセル削除
ゼイネスト	設置できる数が1つになった
HITOMI	削除
エグゼビースト	Ⓗ版が追加。前からも魔物を召還できるように
ウォレント	コマンド変更→↓↘or←↓↙+Ⓢに。当身技から打撃技に性能変化
マスターオブパペット	1ヒットにつき2回分エグゼビーストが強化される。最大4つまで
ナイトメアサーキュラー	Ⓢ版が追加。基本的な性能はⒽ版と同じだが、設置系の飛び道具で約5秒後に発射される

NORMAL / EX 必殺技ピックアップ PICK UP TESTAMENT

必殺 ファントムソウル

RC× FR○

↓↘→+ⓅorⓀ　判 全　ダ 5



Ⓟ版は地上スレスレ、Ⓚ版は頭の高さを飛ぶドクロ型の飛び道具を放つ。ヒットすると相手をマーキングし、カラスの自動攻撃が始まる。カラスの自動攻撃については下記参照。カラスの攻撃パターンについては右表を参照。

●カラスの攻撃パターン

- 上→中→サキュバス→羽→上→中
- 中→上→中→羽→羽→羽→羽
- 羽→上→中→サキュバス→上→羽
- サキュバス→サキュバス→上→羽→上

カラス攻撃

カラス突進攻撃・上段

判 全　ダ 20　RC× FR×



頭の上位の位置を水平に突進。ヒット時壁バウンド。

カラス突進攻撃・中段

判 全　ダ 20　RC× FR×



いったん上昇した後、斜め下45度の角度に突進する。

カラス羽攻撃

判 全　ダ 5×3　RC× FR×



上昇後、3枚の羽を飛ばす。攻撃範囲が広いので、この間に逃げたり、**ゼイネスト(↓↙←+Ⓗ)**などを設置しよう。

カラス変身攻撃

判 立・空　ダ 30　RC× FR×



サキュバスに変身後、敵の位置をホーミングし、斧を振り下ろす。中段技でヒット時はダウン復帰不能になる。

必殺 Ⓗエグゼビースト

RC× FR○

←↙↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 40



Ⓢ版と違い、自分の目の前に謎の生物を召還する。コマンドが完成すれば必ず発生するので、相手の攻撃に合わせればまず相打ちにできる。カウンター時はよろけを誘発し、追撃が可能。

必殺 エグゼビースト・強化版

RC× FR○

←↙↓↘→+ⓈorⒽ　判 全　ダ 36／40



わら人形所持状態で**エグゼビースト(←↙↓↘→+ⓈorⒽ)**を使うと、攻撃判定が巨大でヒットすると画面外まで浮かす強化版となる。フォースロマンキャンセルも可能だ。



必殺 ウォレント　RC○ FRC○

⬇↙⬅+Ⓚ　判 全　ダ 30



飛び道具を含めた下段技以外を受け止め、敵の背後にワープして攻撃する当て身技。ヒット時は毒状態を誘発。毒状態時は時間とともに体力を奪うが、K.O.することはできない。

必殺 ウォレント・前方／後方　RC○ FRC×

➡⬇↘+Ⓢ／⬅⬇↙+Ⓢ　判 全　ダ 30



NORMAL版の**ウォレント**の打撃のみを繰り出す。前方は前にいる最も近い敵の背後に、後方は敵の目の前に出現する。出現するまで打撃無敵だが、ヒットしても毒効果がなく、隙は大きい。

必殺 ゼイネスト(空中可)　RC× FRC×

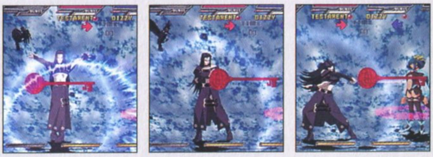
⬇↙⬅+Ⓗ　判 全　ダ 10



NORMAL版と違い、設置できるのは1つまで。なお、NORMAL、EX版共通で、空中で**ゼイネスト(⬇↙⬅+Ⓗ)**を出したあと、空中ダッシュや2段ジャンプなど、ジャンプ中の行動に移れる。

覚醒 マスターオブパペット　RC○ FRC○

⬇↘➡⬇↘➡+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 80



性能はNORMAL版とまったく同じ。わら人形はNORMAL、EX版ともに最大４つまでストック可能だ。また、この技自体複数の敵を攻撃でき、ヒットと同時にフォースロマンキャンセルできる。

特殊 ナイトメアサーキュラー　RC× FRC×

➡↘⬇↙⬅➡+ⓈorⒽ　判 全　ダ 60



巨大なドクロの飛び道具。ヒットすると毒効果を誘発しつつダウンを奪う。距離によっては追撃もできるぞ。Ⓗ版は発生が早いので連続技に組み込もう。Ⓢ版はEX専用技。基本的な性質はⒽ版と変わらないが、こちらは入力後5カウント経ってから発生する。

EX 基本連続技

1 【➡+ⓅorしゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ】→Ⓒ→ナイトメアサーキュラー→Ⓟファントムソウル



ナイトメアサーキュラー(➡↘⬇↙⬅➡+Ⓢ)で毒状態を誘発したあと、**ファントムソウル(⬇↘➡+Ⓟ)**でダウン追い討ちだ。

2 ゼイネストor HITOMI or ジャンプⓈ+Ⓗ(カウンター)→立ちⒽ→Ⓒ→グレイヴディガー

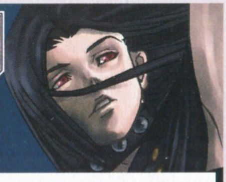


画面端なら、さらに立ちⒽ→キャンセル→**グレイヴディガー(⬇↙⬅+Ⓟ)**→[振]→立ちⒽ→キャンセル→**グレイヴディガー**で追撃可能。



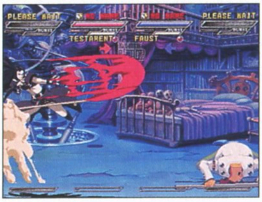
NORMAL
EX

基本戦術



基本となる立ち回り

信頼できる対空技を持たないテスタメントにとって、対空迎撃は急務。地上からは→＋Ⓚや→＋Ⓗ、Ⓚファントムソウル(↓↘→＋Ⓚ)位しか有効な対空技がない。幸い、空中ではジャンプⓈやジャンプⓀ、ジャンプⓈ＋Ⓗなど強力な攻撃が揃っているので、ひとまず空中に逃げるのも手だ。



リーチの長いジャンプⓈ＋Ⓗでけん制。カウンター時は追撃を決められるので見逃さずにダメージを与えよう。



敵のジャンプ直後に当たりやすい→＋Ⓗ。隙は気になるが、リーチのおかげもあって使いやすい。

NORMAL

設置系飛び道具を駆使しよう

NORMAL版は、**HITOMI**(↓↙←＋Ⓢ)と**ゼイネスト**(↓↙←＋Ⓗ)、合わせて4つの設置系飛び道具が置けるので、敵の自由を奪いやすい。**ゼイネスト**は空中に設置できることを活かし、敵のジャンプの軌道上に設置しよう。**HITOMI**は、設置場所に重なれば、敵に対するバリアになる。画面端を取ったあとなどに設置するのがいいだろう。なお、**ゼイネスト**は設置後にライン移動しても消滅しないので、適当に設置して逃げるだけでもいやらしく立ち回れる。



ゼイネストはなんと別ラインに残せるのだ。



HITOMIに重なれば、バリアになる。





敵のジャンプの軌道上に**ゼイネスト**を設置し、空中バックダッシュからジャンプⓈ＋Ⓗでけん制。この戦術が強い。

NORMAL
EX

エグゼビーストはチーム戦で効果的!

画面の反対側付近から謎の生物を発生させる**エグゼビースト**(←↙↓↘→＋Ⓢ)は、チーム戦でこそ真価を発揮する。テスタメントの目の前で味方が戦っていても、邪魔することなく後方の敵を攻撃できるのだ。味方への連続技をカットするのにも役立つ。



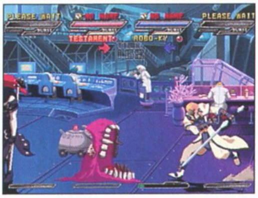


エグゼビーストで味方を援護。カウンター時はよろけを誘発するので、味方が追撃してくれるとベストだ。

EX

設置数の少なさはⒽエグゼビーストで補え

EX版はHITOMIが削除され、**ゼイネスト**も1つしか設置できないため、敵の行動を制限しにくい。しかし、**Ⓗエグゼビースト**(←↙↓↘→＋Ⓗ)が実に強力。相討ち狙いで出してよろけを奪い、立ちⒽ→キャンセル→**グレイヴディガー**などの追撃を決めよう。



正面から攻めてくる敵には滅法強い**Ⓗエグゼビースト**。この強さを活かすためにも、画面端に位置することが重要になってくるぞ。



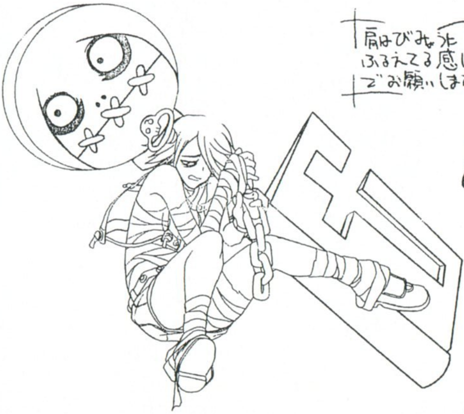
TESTAMENT テスタメント 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	9〈8〉	0	12	1	CJR	—
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	3	18	0	22	1	CJR	—
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	24	0	22	1	CJR	—
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	—
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	36	0	32	1	CR	カウンターヒット時よろけ効果
共通	ダストアタック		全	3	15	0	32	1	—	—
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR	基底ダメージ補正90%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR	—
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	38	0	32	1	CR	移動中打撃無敵あり
共通	足払い		屈・空F	4	38	0	32	1	CR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	10	0	12	1	CR	—
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	18	0	22	1	CR	—
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	28	0	22	1	CJR	—
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	34	0	22	1	CR	—
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	44	0	22	1	CR	地上ヒット時ダウン効果
共通	→+Ⓟ		立・空F	3	24	0	22	1	CRF〈CR〉	基底ダメージ補正85%、〈E〉ガードバランス減少12
共通	→+Ⓚ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	—
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	55〈60〉	0	32	1	RF	地上ヒット時ダウン効果
共通	通常投げ		—	—	60	80	0	—	—	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		—	—	60	80	0	—	—	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CJR	基底ダメージ補正80%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	14	0	22	1	CJR	出始め上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	36	0	32	1	CJR	強制基底ダメージ補正80%
NORMAL	HITOMI	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	3	30	40	10	1	—	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正75%、同一ラインに2つまで設置可能、ラインを移動すると消える
NORMAL	HITOMI・強化版	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	3	10	40	10	1	—	ヒット時ダウン効果&毒効果、基底ダメージ補正75%、同一ラインに3つまで設置可能、ラインを移動すると消える
共通	Ⓟファントムソウル	↓↘→+Ⓟ	全	2	5	20	10	1	F	—
共通	Ⓚファントムソウル	↓↘→+Ⓚ	全	2	5	20	10	1	F	—
共通	カラス突進攻撃・上段		全	3	20	—	—	1	—	ヒット時壁バウンド効果
共通	カラス突進攻撃・中段		全	3	20	—	—	1	—	—
共通	カラス羽攻撃		全	1	5	—	—	3	—	—
共通	カラス変身攻撃		立・空	5	30	—	—	1	—	ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正75%
共通	Ⓢエグゼビースト	←↙↓↘→+Ⓢ	全	3	36	40	10	1	F	カウンターヒット時よろけ効果
共通	グレイヴディガー	↓↙←+Ⓟ	立・屈・空F	4	30	50	70	1	R	動作中空中判定あり、ヒット時壁バウンド効果
共通	グレイヴディガー（空中）	空中で↓↙←+Ⓟ	全	4	30	50	60	1	R	ヒット時壁バウンド効果、ガードバランス減少9
共通	ゼイネスト	↓↙←+Ⓗ	全	1	10	10	22	1	—	ヒット時捕縛効果、基底ダメージ補正75%、ガードバランス減少15、〈N〉画面上に2まで設置可能、〈E〉画面上に1だけ設置可能
共通	ゼイネスト（空中）	空中で↓↙←+Ⓗ	全	1	10	10	22	1	—	ヒット時捕縛効果、基底ダメージ補正75%、ガードバランス減少15、〈N〉画面上に2まで設置可能、〈E〉画面上に1だけ設置可能
共通	ウォレント	↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	3	10	30	60	1	RF	当て身成立後出始め～持続打撃無敵あり、ヒット時毒効果
共通	ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+Ⓗ	全	5	60	0	0	1	—	出始め無敵、ヒット時浮かせ効果&毒効果、ガードバランス減少15
共通	マスターオブパペット	↓↘→↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	5	80	0	0	1	RF	暗転後～持続打撃無敵、ヒット時ダウン効果、〈N〉わら人形3つストック、〈E〉わら人形2つストック
EX	Ⓗエグゼビースト	←↙↓↘→+Ⓗ	全	3	40	40	10	1	F	カウンターヒット時よろけ効果
EX	Ⓢエグゼビースト・強化版	←↙↓↘→+Ⓢ	全	3	36	40	10	1	F	ヒット時ダウン効果
EX	Ⓗエグゼビースト・強化版	←↙↓↘→+Ⓗ	全	3	40	40	10	1	F	ヒット時ダウン効果
EX	ウォレント・前方	→↓↘+Ⓢ	全	3	30	10	60	1	R	出始め～持続打撃無敵あり
EX	ウォレント・後方	←↓↙+Ⓢ	全	3	30	10	60	1	R	出始め～持続打撃無敵あり
EX	ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+Ⓢ	全	5	60	0	0	1	—	出始め無敵、ヒット時浮かせ効果&毒効果、ガードバランス減少15、時間差で発動

A.B.A 設定資料

リアクション（ジャンプ）

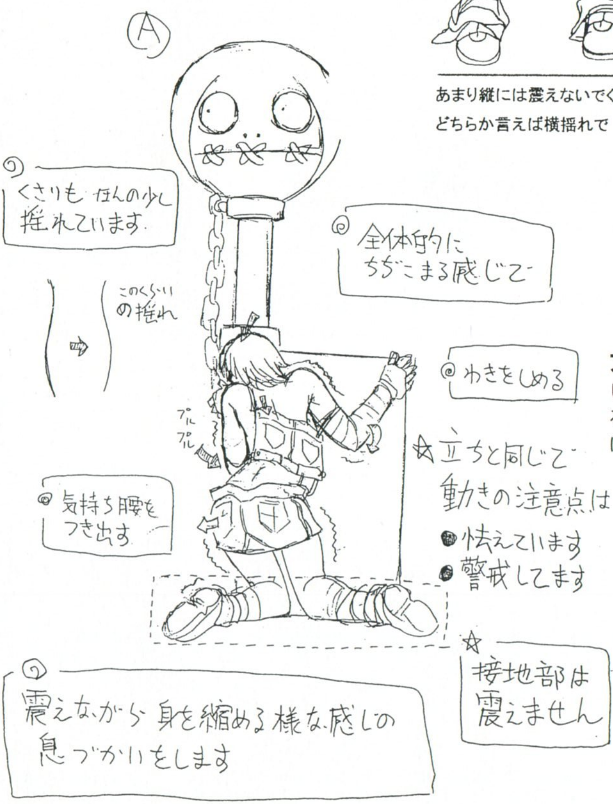
まるで鍵にしがみつくかのように飛ぶアバ。表情を見る限りかなり怖そうだ。





アクション（立ち）

縦よりも横に、と細かい震えの指示。アバらしさを出すこだわりが見受けられる。



アクション（しゃがみ）

しゃがみというよりも隠れているようなアクション。部分ごとに細かく指定が入っている。



DIZZY
ディズィー

迷い無き明日へ



ジョニー快賊団に保護されているGEARの少女。両肩にいるネクロとウンディーネを利用した必殺技の数々で、敵を寄せ付けない戦いを展開する。

身長：167cm
血液型：解析不能
体重：56kg
出身：不明
誕生日：12月25日（仮）
趣味：羽の毛繕い（？）
大切なもの：育ての親、森の動物
嫌いなもの：密猟者

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX

通常技 ピックアップ PICK UP

DIZZY

→+Ⓟ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	26

C○ JC×

上半身無敵を持つ技で、地上の敵にカウンターヒットさせるとダウンを奪える。

立ちⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	16

C○ JC○

足元のやられ判定が小さくなるため、敵の足払いを潰しつつ攻撃できる。

しゃがみⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	18

C○ JC×

リーチの長い下段技で、基底ダメージ補正は掛かるが連続技の始動に向く。

遠距離立ちⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	24×4

C○ JC×

リーチの長い4段技で、4段目のみヒットすればよろけを誘発する。

しゃがみⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C○ JC○

上方に鋭い攻撃判定を持つ通常技で、主に対空迎撃に使っていこう。

立ちⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	40

C○ JC×

振りは重いがリーチが長くけん制に役立つ。ヒット時は足払いにつなごう。

しゃがみⒽ

RC○ FR○



判定	ダメージ
立・屈・空F	44

C○ JC×

攻撃判定が強い技で、カウンターヒットすると叩き付けバウンドを引き起こす。

ジャンプⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	28

C○ JC○

前方の攻撃範囲が広いジャンプ攻撃。空対空や空中の相手へのけん制に使おう。

ジャンプⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	42

C○ JC×

攻撃レベルが高いので、跳び込みや空中連続技の締めに使いやすい。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	30、40

C○ JC×

攻撃範囲が広い2段攻撃。ジャンプⓈからつなぎ、連続技の締めくくりに使う。

足払い

RC○ FR○



判定	ダメージ
屈・空F	38

C○ JC×

姿勢が低いうえリーチが長いため、中間距離での相手の攻撃を潰すのに役立つ。

ダストアタック

RC○ FR×

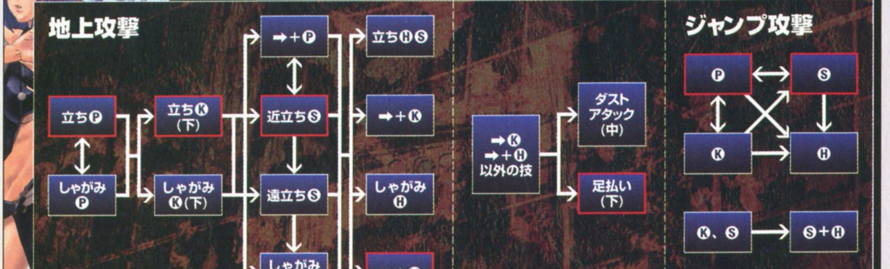


判定	ダメージ
立・空F	20

C× JC×

見切られにくい中段技として、敵のガード方向を揺さぶる効果が期待できる。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP

DIZZY

必殺 魚を捕る時に使ってたんです BC× FR○

↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 55




地面から巨大な氷の槍を出現させる必殺技。隙が大きくガードされると反撃を受けるので、フォースロマンキャンセルしない場合は確実にヒットする状況でのみ使いたい。

必殺 木の実をとる時に使ってたんです BC× FR×

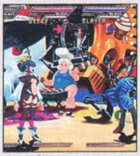
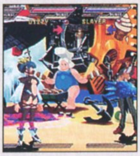
←↓↙+Ⓢ　判 全　ダ 25、55




上空に槍を投げて、一番近い敵に向かって飛んで行く。攻撃前の硬直が長いので周りに敵がいないときや、**よく話し相手になってくれます(↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ)**を盾に使おう。

必殺 Ⓟよく話し相手になってくれます BC× FR×

↓↙←+Ⓟ　判 全　ダ 25×3

ディズィーの掌から誕生したオプションが、前方を3度噛み付く。オプションは生成に成功してしまえば、ディズィー自身が攻撃されてもオプションが消えることはない。

必殺 Ⓗよく話し相手になってくれます BC× FR×

↓↙←+Ⓗ　判 全　ダ 45





ディズィーの掌から出現したオプションが、前方に赤いレーザーを放つ。レーザーは他の飛び道具と相殺しないので、他の飛び道具と組み合わせた遠距離からの射撃戦に組み込もう。

覚醒 インペリアルレイ BC× FR○

→↘↓↙←→+Ⓢ　判 全　ダ 40×n





前方に巨大な炎の柱をいくつも発生させる。無敵時間は短いので割り込みには使いにくいが、攻撃範囲が広いうえに一度に複数の敵を攻撃できるので、敵を一網打尽にするのに役立つ。

覚醒 ネクロ怒った場合 BC× FR×

↘←↙↓↘→←→+Ⓟ　判 ー　ダ 24、40×6





ディズィーの足元に魔方陣を発生させる覚醒必殺技。魔方陣に触れた相手は棺桶の中に閉じ込められ、ネクロの弓攻撃を浴びる。無敵時間があるので、リバーサルや割り込みに使おう。

NORMAL 基本連続技

1 【立ちⓀ→立ちⒽ→足払い】→Ⓒ→魚を捕る時に使ってたんです






画面端ならフォースロマンキャンセルを利用して、遠距離立ちⓈ→**魚を捕るときに使ってたんです(↓↘→+Ⓗ)**で追撃できる。

2 【しゃがみⓀ→しゃがみⒽ】→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→ⒿⒸ→【Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓢ】→JC【Ⓢ→Ⓗ】

3 ダストアタック～ホーミングジャンプ【Ⓗ→Ⓗ】→【Ⓢ→Ⓟ→Ⓢ】→ⒿⒸ→【Ⓢ→Ⓢ+Ⓗ】

EX キャラクター解説

EX版は必殺技の変化が目立つ。**木の実を取る時に使ってたんです・停滞**(←↓↙+Ⓢ)と**木の実を取る時に使ってたんです・速射**(←↓↙+Ⓗ)が追加され、設置系攻撃として役立つ。また、連続技に使える**魚を捕る時に使ってたんです**が削除されてしまったが、新技の**ミカエルソード**(↓↘→+Ⓗ)で代用できる。

EXの主な変更点

項目	変更点
→+Ⓗ	フォースロマンキャンセル削除
しゃがみⒽ	フォースロマンキャンセル削除
足払い	攻撃発生が遅く、リーチが短くなった。フォースロマンキャンセル削除
ジャンプⓈ	『GGX』のものにモーション変更。ジャンプキャンセル不可能に
よく話し相手になってくれます	性能変化。Ⓟ、Ⓚ版は攻撃を受けた時点で消失するように
木の実をとる時に使ってたんです	性能変化。Ⓢ版は目の前に停滞する球体を生成し、Ⓟを離すと発射する。Ⓗ版は槍をその場で発射する。どちらも空中でも使用可能。また、フォースロマンキャンセルも可能
ミカエルソード	魚を捕る時に使ってたんですから変更された技。リーチの長い2ヒット技で、2発目ヒット時はダウンを奪う。フォースロマンキャンセル可能
インペリアルレイ	攻撃発生が遅くなったものの、出始めから無敵時間がついた
ネクロ怒った場合	投げ技から敵の攻撃を受けて発動する当身技に変更。技を出した時点でテンションゲージは消費してしまう
ネクロインストール	EX専用覚醒必殺技。約5秒間の間、相手の攻撃を受けてもダウンしない、ダメージ1、やられ硬直がない、といったパワーアップをする。ただし、投げ技、覚醒必殺技は例外で、通常通りダメージを受けパワーアップ状態も解除される。また、約5秒経過後は気絶状態になる

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

DIZZY

必殺 ミカエルソード　RC○ FR○

↓↘→+Ⓗ

判 立・屈・空F　ダ 30×2



ネクロを巨大な剣に見立てて勢いよく振り下ろす必殺技で、主に足払いからの連続技に組みこんでいく。また、若干隙は大きいものの攻撃判定の大きさを活かして、中間～遠距離でのけん制に使える。背後に敵がいない状況では、気兼ねなく振り回していこう。

必殺 木の実を取る時に使ってたんです・停滞～射出　RC× FR○

←↓↙+Ⓢ後にⓅ離す

判 全　ダ 25



目の前に雷球を作り出し、その後Ⓟを押すと槍に変化して敵に襲い掛かる。また、ボタンを押さなくても、停滞している雷玉に敵が触れるか、一定時間が経過する、といった条件で敵に向かって飛んで行く。周りの敵の隙を見て設置し、ディズィーを守る手段に使おう。

必殺 木の実を取る時に使ってたんです(速射)　RC× FR○

←↓↙+Ⓗ

判 全　ダ 55



雷玉を停滞させることなく槍に変化させ、一番近くの敵をサーチして攻撃する。フォースロマンキャンセルに対応しているうえ空中でも使えるので、けん制技として活用していこう。

必殺 はじめはただの明かりだったんです　RC× FR×

↓↘→+Ⓢ

判 全　ダ 20×3



ネクロが作り出した鎌を正面から上空にかけて飛ばす。射程は短いが攻撃範囲が広いので、ディズィーを守るには最適の攻撃。他の飛び道具と組み合わせて出の遅さをフォローしよう。



覚醒 インペリアルレイ

RC× FR×

→↘↓↙←→+Ⓢ

判 全　ダ 40×4



ディズィーがネクロの姿に変身し、巨大な炎の柱をいくつも飛ばす覚醒必殺技。NORMAL版の同名の技より硬直が長いが、攻撃発生後まで無敵時間が存在するため、割り込みやリバーサルに使いやすい。また、複数の敵を一度に攻撃できるので、乱戦時にも役立つ。

覚醒 ネクロ怒った場合

RC× FR×

↘←↙↘→←→+Ⓟ

判 ー　ダ 24、18×8、40×6



飛び道具以外の攻撃を受け止めると敵をロックし、無数の槍で攻撃を加えたあとに、矢を次々と浴びせかける。コマンド入力直後から当て身判定が発生するので、起き上がり時にも使用できる。なお、当て身に失敗してもテンションゲージは消費してしまう点に注意。

覚醒 ネクロインストール

RC× FR×

↓↙←↓↙←+Ⓢ

判 ー　ダ ー



ディズィー自身を強化する。移動スピードが大幅に上昇し、受けるダメージがすべて1になり、ノックバックしなくなる。そのかわり強化時間が終了すると、一定時間気絶してしまうぞ。なお、覚醒必殺技と投げ技に対しては、通常どおりのダメージを受ける。

EX 基本連続技

1 通常投げ→ダッシュしゃがみⓅ→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ミカエルソード



通常投げでガードを崩したあとの追撃用連続技。通常投げの硬直が切れたと同時にダッシュしないと、しゃがみⒽが空振りする。

2 (空中の相手に)しゃがみⓈ→ⒿⒸ→【Ⓟ→Ⓢ→Ⓟ】→ⒿⒸ→【Ⓟ→Ⓢ→Ⓗ】



しゃがみⓈで敵の跳び込みを撃墜したあとの連続技。難しい部分はなく、確実にガトリングコンビネーションを決めればいい。



NORMAL EX

基本戦術

豊富な飛び道具を使っての遠距離戦を

さまざまな種類の飛び道具があるので、接近戦よりは遠距離戦に長けている。もし、敵に接近されそうになってもハイジャンプからの空中ダッシュ2回で距離を離せるので、捕まえられる心配は少ない。遠距離で安全を確保しつつ、飛び道具で一方的に攻撃を仕掛けるスタイルが強力だ。



よく話し相手になってくれます(↓↙←＋ⓅorⒽorⓈorⒽ)は、遠距離戦での主軸として活躍。



EX版はよく話し相手になってくれます中に、**木の実を取る時に使ってたんです(←↓↙＋Ⓢ)**を出せない。

NORMAL

味方を救出するには？

魚を捕る時に使ってたんです(↓↘→＋Ⓗ)は、ピンポイントを攻撃するのに便利な必殺技で、チーム戦では敵だけを狙い撃つのに長けている。ヒット後はダウン復帰不能なので、チームメイトが追撃を加えれば一気に大ダメージを与えることも可能だ。





連続技を喰らっている味方を救出するのに便利な、**魚を捕る時に使ってたんです**。ダメージも高い。

NORMAL EX

オプションを盾にして攻める

よく話し相手になってくれます(↓↙←＋ⓅorⓀorⓈorⒽ)で生成するオプションには、やられ判定が存在する。これを利用してディズィーの盾として、オプションを追いかけるように攻めよう。敵に攻撃されても身代わりとなってくれるので、その隙に攻撃を加えられるのだ。





オプションとともに行動し敵に攻撃を仕掛ける。もし、反撃されたとしてもオプションが身代わりになってくれるのだ。

NORMAL EX

よく話し相手になってくれますを利用した攻め

敵を画面端に追い込んだ状況で、NORMAL版なら**魚を捕る時に使ってたんです(↓↘→＋Ⓗ)**、EX版は**ミカエルソード(↓↘→＋Ⓗ)**でダウンを奪ったら、すかさず**Ⓗよく話し相手になってくれます(↓↙←＋Ⓗ)**を出そう。**Ⓗよく話し相手になってくれます**のレーザーは攻撃に時間がかかるので、まずは打撃と投げでガードを揺さぶる。打撃がガードされたとしても、そのあとにレーザーが敵を攻撃するので、再び2択攻撃が仕掛けられるぞ。



Ⓗよく話し相手になってくれますを起き上がりに重ねる。さらにダッシュで近づいて、打撃と投げの2択を迫る。



通常技をガードされたら、ダストアタックへ。



ダストアタックに対して、下段技の足払いも有効。





DIZZY ディズィー 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちP		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CJR
			—						
共通	立ちK		立・屈・空F	3	16	0	22	1	CJR
			—						
共通	近距離立ちS		立・屈・空F	3	24	0	22	1	CJR
			—						
共通	遠距離立ちS		立・屈・空F	3	20	0	22	4	CR
			3ヒット目よろけ効果						
共通	立ちH		立・屈・空F	4	40	0	32	1	CR
			—						
共通	ダストアタック		立・空F	4 〈3〉	20	0	32	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみP		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみK		屈・空F	2	18	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみS		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CJR
			—						
共通	しゃがみH		立・屈・空F	5	44 〈35〉	0	32	1	CRF 〈CR〉
			ヒット時叩き付けダウン効果、カウンターヒット時叩き付けバウンド効果						
共通	足払い		屈・空F	5	38	0	32	1	CRF 〈CR〉
			発生～硬直低姿勢あり、ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプP		立・空	1	12	0	12	1	CJR
			—						
共通	ジャンプK		立・空	2	16	0	22	1	CJR
			—						
共通	ジャンプS		立・空	3	28 〈22〉	0	22	1	CJR
			—						
共通	ジャンプH		立・空	5 〈4〉	42 〈34〉	0	32	1	CR
			—						
共通	ジャンプS+H		立・空 —	4 4	30 40	0 —	32 —	1 1	CR CR
			ヒット時浮かせ効果						
共通	→+P		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR
			出始め上半身無敵、カウンターヒット時浮かせ効果						
共通	→+H		立・屈・空F	5	38	0	32	2	CJRF 〈CJR〉
			カウンターヒット時よろけ効果、2段目ヒット時浮かせ効果						
共通	通常投げ		—	—	60	80	0	—	—
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		—	—	60	80	32	—	—
			ヒット時壁バウンド効果、受け身不能時間が長い、基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R
			ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	16	0	22	1	CJR
			出始め～持続上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CJR
			カウンターヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正75%						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CJR
			カウンターヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正75%						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	40	0	32	1	CJR
			—						
NORMAL	魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→+H	全	3	55	50	10	1	F
			ヒット時浮かせ効果、受け身不能時間が長い						
NORMAL	木の実を取る時に使ってたんです	←↓↙+S	全 全	3 2	25 55	50 —	10 10	1 1	— —
			1段目浮かせ効果						
共通	Pよく話し相手になってくれます	↓↙←+P	全	1	25	0	10	3	—
			—						
共通	Kよく話し相手になってくれます	↓↙←+K	全	1	25	20	10	2	—
			—						
共通	Sよく話し相手になってくれます	↓↙←+S	全	3	45	20	10	1	—
			—						
共通	Hよく話し相手になってくれます	↓↙←+H	全	3	45	20	10	1	—
			—						
共通	独りにしてください	空中で↓↙←+PorK	—	—	—	30	0	—	—
			—						
共通	独りにしてください（泡割り）		全	4	45	0	10	1	—
			ヒット時浮かせ効果						
共通	はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S	全	1	20	40	10	3	—
			—						
共通	インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S	全	3	40	0	0	n	F
			出始め～持続無敵あり、ヒット時浮かせ効果						
NORMAL	ネクロ怒った場合	↘←↙↓↘→←→+P	— —	3 3	24 40	0 0	0 0	1 6	— —
			出始め～持続無敵あり、ターゲット固定						
EX	木の実を取る時に使ってたんです（停滞）	←↓↙+S	全	3	25	50	10	1	F
			—						
EX	空中木の実を取る時に使ってたんです（停滞）	空中で←↓↙+S	全	3	25	0	10	1	F
			—						
EX	射出	←↓↙+S中にP	全	3	25	0	10	1	—
			—						
EX	木の実を取る時に使ってたんです（速射）	←↓↙+H	全	3	55	50	10	1	F
			—						
EX	空中木の実を取る時に使ってたんです（速射）	空中で←↓↙+H	全	3	55	0	10	1	F
			—						
EX	ミカエルソード	↓↘→+H	立・屈・空F	4	30	0	60	2	RF
			ヒット時浮かせ効果						
EX	ネクロ怒った場合	↘←↙↓↘→←→+P	— — —	3 3 3	24 18 40	0 0 0	0 0 0	1 8 6	— — —
			ターゲット固定						
EX	ネクロインストール	↓↙←↓↙←+S	—	—	—	—	—	—	—
			動作中無敵あり、一定時間覚醒&投げ以外のダメージが1に、終了時気絶						

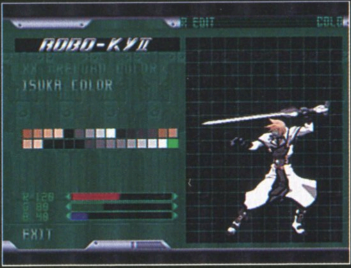
攻略ガイド

俺のロボカイⅡ メイキングファイル 4





何出るミストで大迷惑!?



番号	技名	コマンド
1	何が出るかな？	↓↘→+Ⓟ
2	ミストファイナー	↓↙←+ⓅorⓀorⓈ
3	インヴァイトヘル	↓↓+ⓈorⒽ(空中可)
4	毅式転移	↓↓+Ⓟ〜Ⓗ
5	ジャッグドロジャー	↓↙←+Ⓚ（空中可能）
6	抗鬱音階	↓↙←+Ⓟ
7	タイランレイブver.β	→↘↓↙←+Ⓟ

備考　EX仕様　ヘラクレスエンジン搭載、FRC、YRCチップフル装備

コンセプト

いかに周囲に迷惑を撒き散らせるかがポイント。爆弾が出る**何がでるかな？**や**EX版ミストファイナー**などの全体攻撃、画面に停滞する時間が長い飛び道具にワープ技と嫌らしい技をセレクト！



何が出るかな？で爆弾が出たところに**ミストファイナー**で当て身。その間はライン上で無敵の存在に。というか迷惑。

基本戦術

抗鬱音階を盾にしつつ、**何が出るかな？**を撒き散らす。爆弾が出たら**ミストファイナー**で当て身しよう。また、**ジャッグドロジャー**や**限カイらばーず**を発動し、**毅式転移**でまとわりつくのもいい。



限カイらばーずを発動し、好きに暴れ回り、爆発寸前になったら**毅式転移**で接近する。嫌がらせ度も相当高いはず！

ROBOKYⅡ 基本連続技

1 ダストアタック→ジャンプⓈ+Ⓗ(5段目)→Ⓒ→空中Ⓢインヴァイトヘル→空中ジャッグドロジャー→ダッシュジャンプⓀ→JⒸ【Ⓚ+→Ⓢ+Ⓗ】



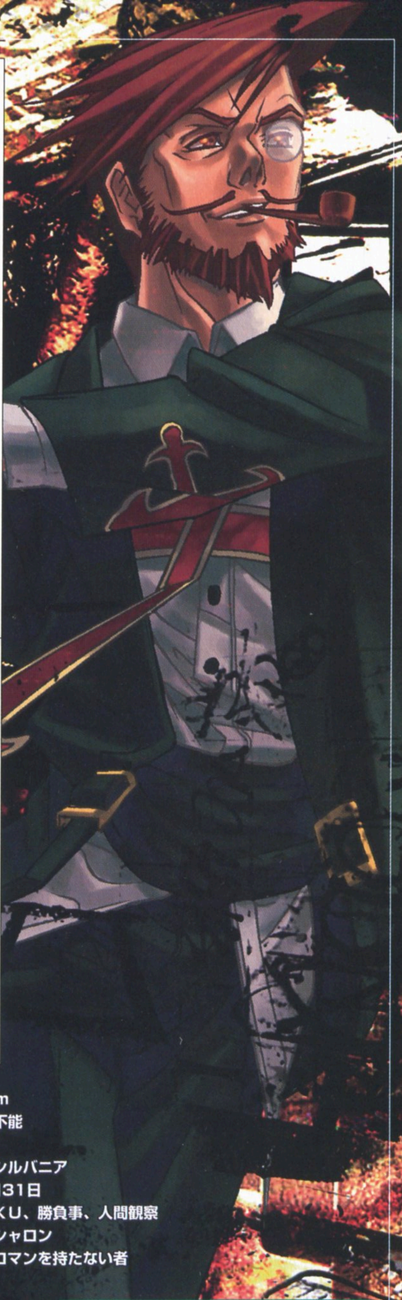
ダストアタック後は即ジャンプⓈ+Ⓗを出す。このとき、方向キーは上に入れず、5段目になったら**インヴァイトヘル**を出そう。

2 何が出るかな？(爆弾)→ミストファイナー・中段(ジャストタイミング)→タイランレイブver.β



何が出るかな？の爆弾の爆発に**ミストファイナー**をあわせ、**タイランレイブver.β**で拾おう。全体を攻撃できる連続技だ。

SLAYER
スレイヤー



拳の人生哲学

攻撃の手数は少ないものの、一撃必殺のパワーを有すヴァンパイア。無敵時間を持つ特殊なダッシュの使い方が戦いの鍵を握っているぞ。

身長：185cm
血液型：解析不能
体重：70kg
出身：トランシルバニア
誕生日：10月31日
趣味：HAIKU、勝負事、人間観察
大切なもの：シャロン
嫌いなもの：ロマンを持たない者

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

SLAYER

立ちⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C○ JC○

リーチが長く、けん制に使いやすい。ここから➡+Ⓗにつないでいこう。

遠距離立ちⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C○ JC○

ヒットすれば有利なので、ラッシュに使える。近距離立ちⓈからつなげよう。

立ちⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	50

C○ JC○

ヒット時によろけを誘発するので、連続技や敵の起き上がりに使っていこう。

しゃがみⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	16

C○ JC×

キャンセルのかかる下段攻撃。➡+Ⓚと合わせて、相手のガードを崩すといい。

しゃがみⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C○ JC○

上方向に強い蹴り上げ。早めに出すことで対空技として使っていける。

➡+Ⓟ

RC○ FR○



判定	ダメージ
立・屈・空F	45

C× JC×

上半身無敵技。上方向には強くないが、横に長いので敵のけん制に合わせよう。

➡+Ⓚ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	22

C× JC×

しゃがみガード不可の空中かかと落し。後半部分を当てれば連続技が狙える。

➡+Ⓗ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	50

C○ JC×

リーチが長いかかと落し。上方向に強いので、ジャンプ防止としても役に立つ。

ライン移動攻撃

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C× JC×

ヒット時はよろけを誘発するので、連続技につなげられるのが利点。

ジャンプⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	20×3

C○ JC○

後ろ側にも判定があるので使いやすい。ヒット数が多いのもうれしい。

ジャンプⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	36

C○ JC×

下方向に強力な攻撃判定を持つ。正面からの跳び込みはすべてこれでいい。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC○ FR×

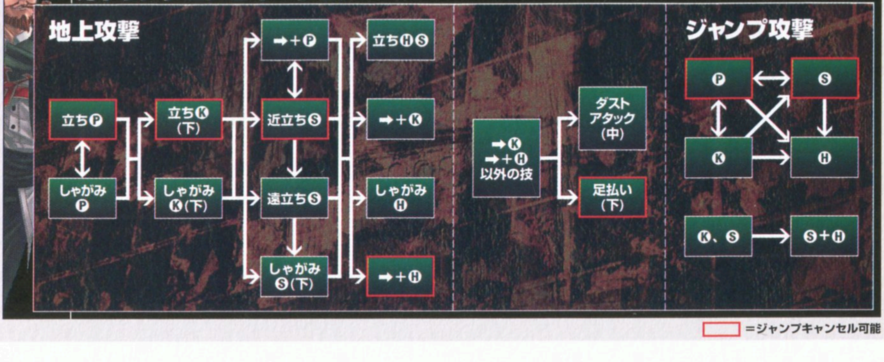


判定	ダメージ
立・空	40

C○ JC○

空中ヒット時は相手を地面に叩き付けるので、ダウン復帰不能にさせられる。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP



必殺 マッパハンチ　RC○ FR×

↓↘→+ⓅorⓀ　判 立・屈・空F　ダ 40



前進しながらパンチを放つ。Ⓚ版は踏み込み距離が長い代わりに発生が遅く、隙も少し大きい。攻撃レベルが高いため、カウンターヒット時は立ちⓀなどにつないでいけるぞ。

必殺 D(ダンディー)ステップ　RC× FR○

↓↙←+ⓅorⓀ　判 ー　ダ ー



後ろに下がってから前進する移動技で、Ⓟ、Ⓚ、Ⓢ、Ⓗで派生技に移行する。出始めは打撃に対して無敵で、Ⓚ版の方が移動距離が長い。フォースロマンキャンセルが可能だ。

必殺 パイルバンカー　RC○ FR×

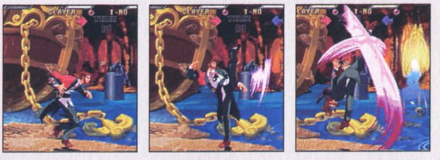
↓↙←+ⓅorⓀ中にⓅ　判 立・屈・空F　ダ 80



渾身の力を込めたストレートを放つ。隙は大きいが、ダメージはかなりのもの。➡+Ⓗの空中ヒット時などから連続技に組み込もう。カウンター時は壁バウンドを誘発して追撃できる。

必殺 クロスワイズヒール　RC○ FR×

↓↙←+ⓅorⓀ中にⓀ　判 立・屈・空F　ダ 27、32



両足で交互に蹴り上げを繰り出す。ヒットすれば浮かせられるので、さらに追撃を決めることができる。1段目は足元を除き無敵なので、空中の相手を迎撃するのに使える。

必殺 アンダープレッシャー～イッツレイト　RC○・○ FR×・×

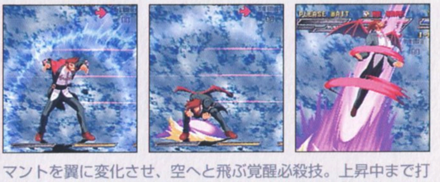
↓↙←+ⓅorⓀ中にⓈorⒽ中にⓈorⒽ　判 立・屈・空F/立・空F　ダ 36/52



アンダープレッシャーはカウンターでよろけを誘発し、隙も小さい。派生技の**イッツレイト**は中段技で、動作中は投げ無敵、カウンターで叩き付けバウンドを誘発する利点がある。

覚醒 永遠の翼　RC○ FR×

↓↘→↓↘→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 88



マントを翼に変化させ、空へと飛ぶ覚醒必殺技。上昇中まで打撃無敵なうえ、自分の後ろにも攻撃でき、複数の敵を巻き込める。ヒット時は敵を大きく浮かせるので追撃もできるぞ。

NORMAL 基本連続技

1 (画面端限定)[近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ]→Ⓒ→Ⓚマッパハンチ→RC→立ちⒽ→Ⓒ→ⓅD(ダンディー)ステップ～パイルバンカー→RC→➡+Ⓗ→Ⓒ→D(ダンディー)ステップ～マッパハンチ



画面端限定の連続技。**パイルバンカー(↓↙←+ⓅorⓀ中にⓅ)**を2度も組み込んでいるので、ダメージは絶大。

2 [近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ]→[近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ]→Ⓒ→マッパハンチ or デッド オン タイム

3 血を吸う宇宙→立ちⓀ→Ⓒ→マッパハンチ or デッド オン タイム



EX キャラクター解説

ダッシュ、バックステップがスタンダードなものに変化。また、ガトリングコンビネーションのルートが大幅に増えた反面、通常技の威力が全般的に減少するなど、まったく別の性能になっている。

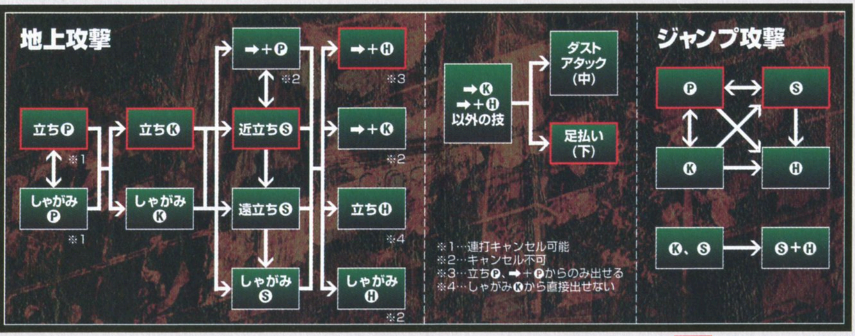


ガトリングコンビネーションの強化やDコンビネーションの追加により、手数を武器に戦えるように変化。

EXの主な変更点

項目	変更点
ダッシュ	D（ダンディー）ステップのようなモーションに変更
バックステップ	他キャラのように飛び退くものにモーション変更
ガトリングルート	さまざまな技につながるよう大幅に変化
➡+Ⓟ	攻撃レベル3に
立ちⓀ	カウンターヒット時のみよろけを誘発。攻撃レベル4に
しゃがみⓀ	基底ダメージ補正80%
しゃがみⒽ	リーチが短くなった。ノーマルヒット時に浮かす。フォースロマンキャンセル可能。基底ダメージ補正90%
ジャンプⓀ	攻撃レベル2に
ジャンプⒽ	カウンターヒット時地面バウンド効果。基底ダメージ補正80%削除
ジャンプⓈ+Ⓗ	カウンターヒット時地面バウンド効果
ダストアタック	攻撃発生が若干遅くなった
通常技	全体的に攻撃力が減少
血を吸う宇宙	ヒット時にダウン復帰不能状態で浮かす。与えたダメージの3分の1回復発生が若干遅くなり硬直が増加
マッパハンチ	D（ダンディー）コンビネーションに移行可能
Dコンビネーション(2段目・中段)	マッパハンチからの派生技。ヒット時はダウンを奪う
Dコンビネーション(2段目・連係)	マッパハンチからの派生技。技の隙が小さく、マッパハンチから連続でヒットする
Dコンビネーション(3段目・中段)	D（ダンディー）コンビネーション2発目・連係からの派生技。ガードされても隙が小さい
Dコンビネーション(3段目・下段)	D（ダンディー）コンビネーション2発目・連係からの派生技。ヒット時はダウンを奪う
Dコンビネーション(3段目・連係)	D（ダンディー）コンビネーション2発目・連係からの派生技。2発目・連係から連続ヒットし、ダウンを奪える
V字型ダンディー	直下型ダンディー→永遠の翼と連係させる覚醒必殺技
ロイヤルハント	EX専用覚醒必殺技。攻撃発生が早く、ヒット時は追撃可能状態で敵が上空から落下する。全体攻撃効果

EXガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP SLAYER

必殺 血を吸う宇宙 RC× FRC○

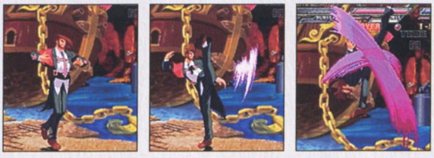
密着して➡↘⬇↙⬅+Ⓗ 判 ー ダ 70



敵に与えたダメージの1/3をスレイヤーの体力に還元できる投げ技。NORMAL版は相手をのけぞらせるのに対して、EX版は相手を浮かせるので空中連続技が決められる。

必殺 クロスワイズヒール RC○ FRC×

⬇↙⬅+Ⓚ 判 立・屈・空F/立・屈・空F ダ 15・35



NORMAL版は**D(ダンディー)ステップ(⬇↙⬅+ⓅorⓀ)**からの派生技だったが、EX版は単発で使える。1段目の持続まで完全に無敵で、起き上がり時などの切り返しに使うと強力。



必殺 マッパハンチ RC○ FR×

↓↘→+ⓅorⓀ 判 立・屈・空F ダ 20



NORMAL版に比べて攻撃レベルが低く、カウンター時でも追撃不可。Ⓟ版よりもⓀ版の方が突進距離が長い反面、隙が大きい。当たったときのみ**Dコンビネーション**に派生できる。

必殺 Dコンビネーション2段目・連携 RC○ FR×

↓↘→+ⓅorⓀ中に↓↘→+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 10



マッパハンチ(↓↘→+ⓅorⓀ)から連続ヒットする派生技。ガードされても隙が小さく、カウンター時はよろけを誘発できる。ここからさらに3種類の派生技に移行できる。

必殺 Dコンビネーション3段目・連携 RC○ FR×

↓↘→+ⓅorⓀ中に↓↘→+Ⓢ中に↓↘→+Ⓟ 判 立・屈・空F ダ 40



Dコンビネーション2段目・連携(↓↘→+ⓅorⓀ中に↓↘→+Ⓢ)から連続ヒットする派生技。ガードされると隙が大きいので、**~2段目・連係**ヒット時のみ使っていこう。

必殺 Dコンビネーション3段目・中段 RC○ FR×

↓↘→+ⓅorⓀ中に↓↘→+Ⓢ中に↓↘→+Ⓢ 判 立・空F ダ 25



NORMAL版イッツレイトに似た中段技。**Dコンビネーション2段目・連携(↓↘→+ⓅorⓀ中に↓↘→+Ⓢ)**が空中ヒット時のみ連続ヒットする。カウンターで叩き付けバウンドを誘発。

覚醒 デッド オン タイム RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓢ 判 立・屈・空F ダ 120



物凄いスピードで突進しながら高威力のパンチを放つ。NORMAL、EX版共通の覚醒必殺技。攻撃発生の早さに加えて、発生するまで打撃に対して無敵。複数の敵に攻撃判定を持つ。

覚醒 ロイヤルハント RC○ FR×

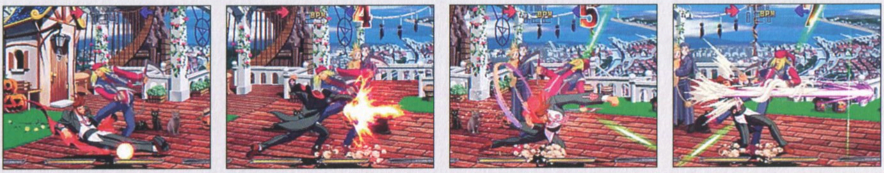
↓↘→↓↘→+Ⓗ 判 立・屈・空F ダ 65



マントで相手を捕らえ、天井から落とす覚醒必殺技。複数の敵を巻き込めるうえにヒット時は追撃が決められる。無敵時間はないので、連続技に組み込んでいこう。

EX 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→Ⓚマッパハンチ～Dコンビネーション2段目・連係～Dコンビネーション3段目・連係



マッパハンチ(↓↘→+ⓅorⓀ)を**ロイヤルハント(↓↘→↓↘→+Ⓗ)**に代えて、近距離立ちⓈから空中連続技を狙ってもいい。

2 血を吸う宇宙→ダッシュ【しゃがみⓅ→近距離立ちⓈ】→JⒸ→【Ⓚ→Ⓢ→Ⓚ】→JⒸ→【Ⓢ→Ⓚ→Ⓢ+Ⓗ】



血を吸う宇宙(**密着して→↘↓↙←+Ⓗ**)からの追撃。ジャンプキャンセルからの空中連続技は、NORMAL、EX版ともに使える。

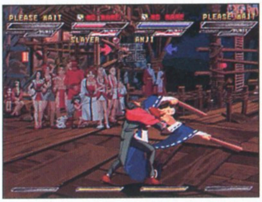




NORMAL EX 基本戦術

血を吸う宇宙で体力回復

キャラ特性にかなりの違いがあるNORMAL版とEX版だが、**血を吸う宇宙(密着して→↘↓↙←+Ⓗ)**の"与えたダメージの1/3を回復する"性質と、投げたあとに追撃できる点は共通。NORMAL版は下のカコミで紹介する無敵時間付加を活用して、EX版は素早いダッシュからどんどん狙っていこう。



投げ技、つまり動作中は無敵という点も**血を吸う宇宙**のメリット。NORMAL版は決めたあとにのけぞるので……。



ダッシュから再び血を吸う宇宙を狙ってもいい。空振り時のフォースロマンキャンセルも活用せよ。

NORMAL 必殺技への無敵属性付与が強力

●無敵属性付加テクニック：バックステップの無敵を地上必殺技に付加することができる。**マッパハンチ(↓↘→+ⓅorⓀ)**と**血を吸う宇宙(密着して→↘↓↙←+Ⓗ)**に無敵時間を付けるのが強力だ。前者は←←↓↘→↗のあとにⓅorⓀ、後者は→↘↓↙←←↖のあとにⒽと入力しよう。

●乱戦時の立ち回り：バックステップ～ジャンプから空中ダッシュで画面端にいき、敵群めがけて**Dステップ～パイルバンカー(↓↙←+ⓅorⓀ中にⓅ)**を狙っていこう。



無敵を付加した**マッパハンチ**ならこんな芸当も。



バックステップからのジャンプで端へ移動せよ。





乱戦には高威力の**パイルバンカー**を狙う。反撃はスレイヤー以外のキャラに決まることが多いため、隙も気にならない。

NORMAL 多彩なガトリングコンビネーションで圧倒しよう

EX版最大の武器は手数を多さを活かしたラッシュ。攻撃力は高くないので、多人数対戦では無理をせず、1対1の状況が訪れるまで逃げるのが基本だ。1対1では、素早いダッシュからしゃがみⓀなどで接近、ガトリングコンビネーションから隙の小さい**Dコンビネーション2段目・連係(↓↘→+ⓅorⓀ中に↓↘→+Ⓢ)**につなぐ。このあとはさらにラッシュで固めつつ、**血を吸う宇宙(密着して→↘↓↙←+Ⓗ)**でガードを崩していこう。



ダッシュ慣性を付けた→+Ⓚも有効な接近手段。



割り込みを要所要所で潰せるとラッシュが強力に。





敵の地上連続技をカットする際は**デッドオンタイム(→↘↓↙←→+Ⓢ)**が有効。まとめて大ダメージを与えられる。



SLAYER スレイヤー 完全技データ

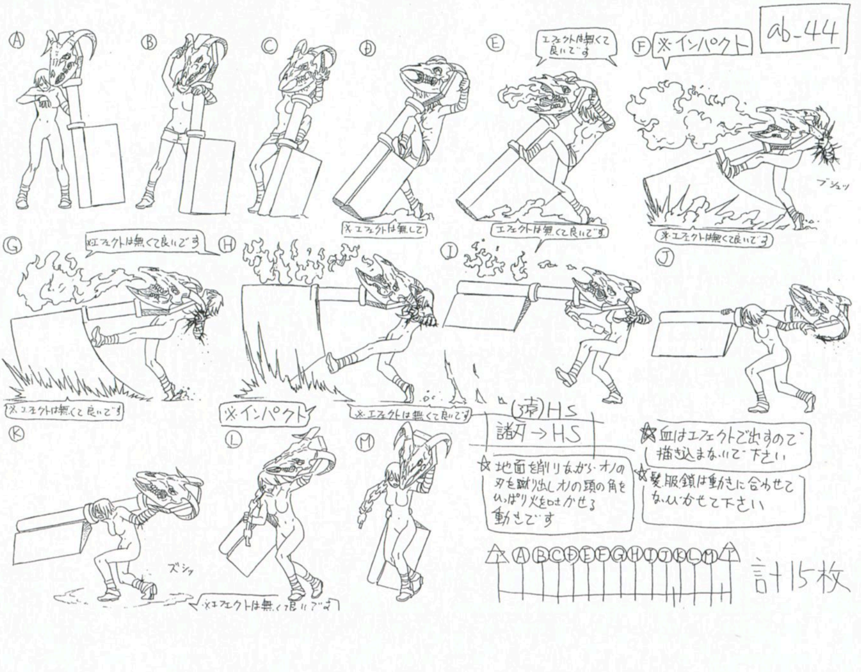
タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	備考
共通	立ちP		立・屈・空F	1	16〈12〉	0	12	1	CJR	–
共通	立ちK		立・屈・空F	3	28〈20〉	0	22〈12〉	1	CJR	–
共通	近距離立ちS		立・屈・空F	3	28〈24〉	0	22	1	CJR	–
共通	遠距離立ちS		立・屈・空F	3	32〈22〉	0	22	1	CJR	–
共通	立ちH		立・屈・空F	5〈4〉	50〈35〉	0	32〈22〉	1	CJR	ヒット時よろけ効果
共通	ダストアタック		立・空F	3	22	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみP		立・屈・空F	1	14〈10〉	0	12	1	CR	–
共通	しゃがみK		屈・空F	3〈2〉	16〈10〉	0	22	1	CR	〈N〉基底ダメージ補正90%、〈E〉基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみS		立・屈・空F	3	28〈22〉	0	22	1	CJR	–
共通	しゃがみH		屈・空F	5	52〈40〉	0	32	1	R〈RF〉	気絶値0.25倍、〈N〉カウンターヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%、〈E〉ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正90%
共通	足払い		屈・空F	5	30	0	32	1	R	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプP		立・空	1	13〈11〉	0	12	1	CR	–
共通	ジャンプK		立・空	3〈2〉	24〈20〉	0	22〈12〉	1	CJR	–
共通	ジャンプS		立・空	3	20〈18〉	0	22	3	CJR	–
共通	ジャンプH		立・空	3	36〈35〉	0	22	1	CR	カウンターヒット時バウンド効果、基底ダメージ補正80%
共通	ジャンプS+H		立・空	3	40〈36〉	0	22	1	CJR	空中ヒット時叩きつけ効果、〈N〉カウンターヒット時よろけ効果、〈E〉カウンターヒット時叩きつけバウンド効果
共通	→+P		立・屈・空F	5〈3〉	45〈30〉	0	32〈22〉	1	RF	出始め上半身無敵、その後持続までひざ上無敵、ヒット時壁バウンド効果
共通	→+K		立・空	3	22	0	22〈12〉	1	R	動作中空中判定あり
共通	→+H		立・屈・空F	5	50〈45〉	0	32	1	CR	カウンターヒット時よろけ効果
共通	通常投げ		–	–	68	80	備考参照	–	–	強制基底ダメージ補正40%、テンション増加量は直前に出した技のヒット時の増加量
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	出始め～持続無敵、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	32	0	22	1	R	ヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正60%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	32	0	22	1	R	ヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正60%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	18	0	22	1	CJR	出始めひざ上無敵
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	34	0	32	1	CJR	–
NORMAL	ダンディーステップ	↓↙←+PorK	–	–	–	50	0	–	F	出始め打撃無敵あり
共通	パイルバンカー	〈N〉↓↙←+PorK中にP〈E〉↓↙←+P	立・屈・空F	5	80〈70〉	60〈50〉	60〈50〉	1	R<RF>	ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時壁バウンド効果、〈N〉気絶値1.125倍
共通	クロスワイズヒール	〈N〉↓↙←+PorK中にK〈E〉↓↙←+K	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	27〈15〉 32〈35〉	60〈40〉 0	40〈30〉 40〈50〉	– –	R R	ヒット時浮かせ効果、〈N〉出始め～1段目持続足元以外無敵、〈E〉出始め～1段目持続無敵
NORMAL	アンダープレッシャー	↓↙←+PorK中にSorH	立・屈・空F	3	36	50	60	1	R	カウンターヒット時よろけ効果、受け身不能時間が長い
NORMAL	イッツレイト	↓↙←+PorK中にSorH中にSorH	立・空F	5	52	50	60	1	R	投げ無敵あり、カウンターヒット時叩き付けバウンド効果
共通	血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←+H	–	–	70〈30〉	120	0	–	F〈–〉	強制基底ダメージ補正40%、気絶値2倍、与えたダメージの1/3回復、〈E〉ヒット時ダウン効果
共通	フェイント	→+K（押しっぱなし）	–	–	–	–	–	–	–	動作中空中判定あり
共通	アンダートゥ	→↘↓↙←→+P	–	3	60	40	60	1	R	基底補正ダメージ40%
共通	フットルースジャーニー	空中で↓↙←+K	全	4	36	40	30	3	R	–
共通	マッパハンチ	↓↘→+PorK	立・屈・空F	5〈2〉	40〈20〉	40	40〈10〉	1	R	–
NORMAL	永遠の翼	↓↘→↓↘→+H	立・屈・空F	5	88	0	0	1	R	出始め～上昇中打撃無敵、全体ヒット
NORMAL	直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+S	全 立・屈・空F	5 5	140 100	0 0	0 0	1 1	– R	出始め打撃無敵、ヒット時よろけ効果、カウンターヒット時壁バウンド効果、全体ヒット
共通	デッド オン タイム	→↘↓↙←→+S	全	5	140〈120〉	0	0	1	R	発生時打撃無敵あり、ヒット後壁バウンド効果、気絶値0倍、着地まで被カウンター判定
EX	Dコンビネーション2段目・連携	↓↘→+PorK中に↓↘→+S	立・屈・空F	3	10	30	10	1	–	カウンターヒット時よろけ効果
EX	Dコンビネーション2段目・中段	↓↘→+PorK中に↓↘→+P	立・空F	3	40	40	40	1	–	地上ヒット時ダウン効果
EX	Dコンビネーション3段目・連携	↓↘→+PorK中に↓↘→+S中に↓↘→+P	立・屈・空F	3	40	0	20	1	–	ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時壁バウンド効果
EX	Dコンビネーション3段目・中段	↓↘→+PorK中に↓↘→+S中に↓↘→+S	立・空F	3	25	10	20	1	–	カウンターヒット時叩き付けバウンド効果
EX	Dコンビネーション3段目・下段	↓↘→+PorK中に↓↘→+S中に↓↘→+K	屈・空F	3	35	0	22	1	–	ヒット時ダウン効果
EX	V字型ダンディ	空中で↓↙←↓↙←+S	全 立・空 立・屈・空F	5 5 5	140 72 40	0 0 0	0 0 0	1 1 1	– – –	出始め、着地後の上昇中打撃無敵、下降部分基底ダメージ補正150%、上昇部分強制基底ダメージ補正60%、全体ヒット
EX	ロイヤルハント	↓↘→↓↘→+H	立・屈・空F	5	65	0	0	1	–	ヒット時ダウン効果

A.B.A 設定資料



↓アクション（諸刃遠Ⓢ）
ゲーム中では一瞬だが、原画では13個ものモーションが描かれている。

↑アクション（モードチェンジ）
諸刃から極・諸刃へのモードチェンジ。腕を食われているアバが痛々しい。



I-NO
イノ



媚薬の唇、魔性の瞳

特殊なダッシュからのジャンプ攻撃と着地下段技の2択が強力なキャラ。強力な飛び道具も取り揃えているので、遠距離戦もお手のものだ。

身長：165cm
血液型：AB型
体重：46kg
出身：不明
誕生日：11月25日
趣味：楽しいことならなんでも、隠語しりとり、焦らすこと
大切なもの：一番は秘密、マレーネ、若さ
嫌いなもの：自分を楽しませられない人間、牛乳

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP

I-NO

➡+Ⓟ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	22	○	×

地上ヒット時相手を浮かせられる上半身無敵の攻撃。対空や連続技に使える。

ジャンプⓅ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	18	○	×

横方向に攻撃判定が強く、発生が早い。空対空で使って連続技につなげよう。

立ちⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	20	○	○

攻撃判定が強く、持続時間も長い。足元のやられ判定が小さく、けん制に便利。

しゃがみⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	15	○	×

出の早い下段技。動作中は姿勢が低く、ジャンプ攻撃を避けることも可能。

ジャンプⓀ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	13	○	×

攻撃発生、持続時間に優れた技で、ダッシュからの中段技として機能する。

しゃがみⓈ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	28	○	×

リーチが長くけん制に有効。**ケミカル愛情（➡↘⬇↙⬅➡+Ⓚ）**につなごう。

立ちⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	38	○	○

主に連続技用だが、攻撃判定の強さを活かし、置くように出せばけん制にもなる。

しゃがみⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	35	○	×

動作が短く攻撃判定に優れている。ガードされても先に動けるのが強みだ。

ジャンプⒽ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	35	○	×

発生はあまり早くはないが、攻撃範囲が広く、対空、対地の両方に役立つ。

ジャンプⓈ+Ⓗ

RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	40	○	○

一瞬浮いてから攻撃を出すため幻惑効果が高い。着地直前に出すと効果的だ。

通常投げ

RC× FR×



判定	ダメージ	C	JC
―	60	×	×

確実にダウンを奪えるのが強み。攻め込んだ際のガード崩しの手段として使おう。

空中投げ

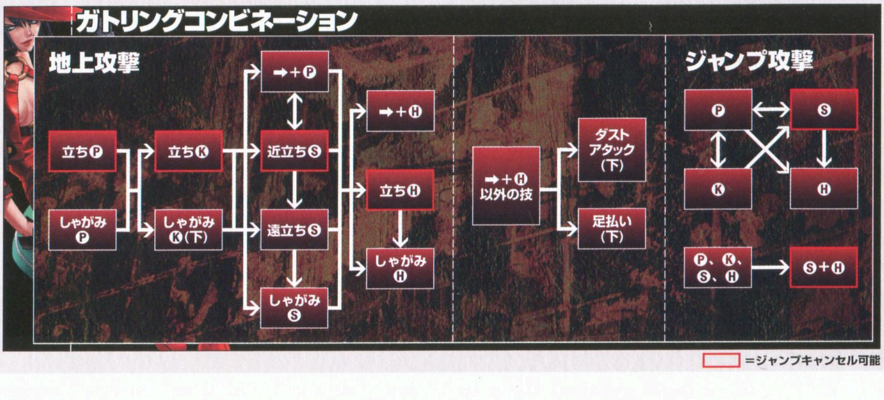
RC× FR×



判定	ダメージ	C	JC
―	60	×	×

投げ後は壁バウンド効果があるので追撃を決めやすい。ダッシュ中にも出せるぞ。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

特殊 ダッシュ　RC× FR×

－　判－　ダ－



他のキャラと違い、低空を飛ぶ特殊なものとなっている。方向キーを前に押し続ける事で前進しながら徐々に高度が上昇し、ダッシュ中はジャンプ攻撃や空中の必殺技も出せるぞ。

必殺 大木をさする手　RC○ FR Ⓗ版のみ○

←↙↓↘→＋ⓈorⒽ　判 屈・空F　ダ 40



下段の突進技で、姿勢が低いため打点の高い攻撃を避けつつ攻撃でき、ヒット時はよろけを誘発する。Ⓗ版は攻撃発生直前にフォースロマンキャンセルが可能で、接近手段にも使える。

必殺 抗鬱音階(空中可)　RC× FR○

↓↙←＋Ⓟ　判 全　ダ 12×1～5



音符を発射する飛び道具。遠くに飛ぶにつれてヒット数が増えていき、方向キーの上下で軌道を操作できる。遠距離から撃つのが基本で、これを盾にしつつ接近するのが常套手段だ。

必殺 ケミカル愛情(空中可)　RC× FR○

→↘↓↙←→＋Ⓚ　判 全　ダ 50



弾速の早いレーザー状の飛び道具を放つ。攻撃発生が早く、ヒット時はダウン復帰不能時間が長い。けん制以外にも連続技に使え、フォースロマンキャンセルをすればさらに追撃が可能。

必殺 Ⓟ狂言実行　RC○ FR×

空中で↓↘→＋Ⓟ　判 立・空　ダ 40



鋭い角度で急降下する中段でガード崩しに重宝し、相手の足元にガードさせれば先に動ける。また、ボタンを押している間は停滞できるので、タイミングをずらすことも可能。

覚醒 窓際desperate　RC× FR×

→↘↓↙←→＋Ⓗ　判 全　ダ 46×3



3ヒットする飛び道具を放つ。出始めから攻撃発生後まで無敵状態が続くうえ、全体攻撃効果もあるので乱戦で非常に強力。画面端付近などヒット後の状況次第では追撃も可能だ。

NORMAL 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→➡＋Ⓟ→立ちⒽ】→Ⓒ→ケミカル愛情 or 窓際desperate



始動のしゃがみⓀの前にダッシュⓀを入れても決められる。立ちⒽを遠距離立ちⓈにしないと入らないキャラもいるので注意。

2 ダッシュⓀ→【近距離立ちⓈ→➡＋Ⓟ→立ちⒽ】→ⒿⒸ→Ⓗ→ケミカル愛情→ⒻⓇⒸ→空中ダッシュⒽ→ケミカル愛情

3 ダッシュⓀ→Ⓒ→限界フォルテッシモ→立ちⒽ→ⒿⒸ→Ⓗ→ケミカル愛情

EX キャラクター解説

ダッシュが地上を走るアクションになったのが最大の変更点。ダッシュの勢いを残す行動ができるようになり、戦術に幅を広がった。必殺技は**抗鬱音階(↓↙←+Ⓟ)**の性能が変化し、音符をより自由に操れるようになっている。ただし、全体的な攻撃力は落ちてしまっているため、手数で勝負すべし。

EXの主な変更点

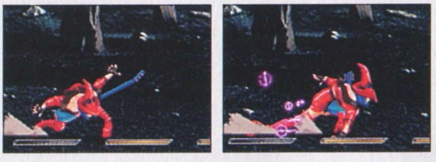
項目	変更点
ダッシュ	地上を走るダッシュに変更。大木をさする手のモーションで姿勢が低い
立ちⒽ	しゃがみⒽへのガトリングルート削除
しゃがみⒽ	足払いへのガトリングルート削除
ジャンプⓀ	基底ダメージ補正削除
ホバージャンプ	ＮＯＲＭＡＬのダッシュのような軌道の移動技。キャンセルで出せない
抗鬱音階	基本的な性能はＮＯＲＭＡＬと同じだが、弾を上下左右と好きな方向に操れる
ケミカル愛情（縦）	ＥＸ専用技で、ケミカル愛情を縦に出す
諧謔homeostasis	窓際desperateから変更された技。全体に攻撃でき、ヒット時は敵を浮かす

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

I-NO

特殊 地上ダッシュ　RC× FR×

－　判－　ダ－



NORMAL版とは違い地上を走る。姿勢が低く、カイの**スタンエッジ**などの飛び道具を避けつつ接近できるようになり、ダッシュの勢いをつけた行動もできるようになった。

必殺 ホバージャンプ　RC× FR×

←↓↙+Ⓚ　判－　ダ－



NORMAL版のダッシュとほぼ同じ性能で、キャンセルして出すことはできない。また、技が出せるようになるまで若干時間がかかる点に注意すること。接近手段の1つとして組み込もう。

必殺 ケミカル愛情・縦　RC× FR○

→↘↓↙←→+Ⓢ　判 全　ダ 50



ケミカル愛情(→↘↓↙←→+Ⓚ)を縦方向に撃つ。空中から攻め込む際に出せば対空技を潰せるぞ。また、このときにフォースロマンキャンセルをかければ連続技を狙っていける。

必殺 空中ケミカル愛情・横　RC× FR○

→↘↓↙←→+Ⓚ　判 全　ダ 50



NORMAL版とほぼ同じだが、フォースロマンキャンセルのタイミングが遅いので、連続技で使用する時には注意が必要。ほかにも相手のジャンプや空中ダッシュに合わせて出すといい。

必殺 Ⓢ狂言実行　RC○ FR×

空中で↓↘→+Ⓢ　判 立・空　ダ 44



緩やかな角度で突進するので、画面端に追い詰められたときなど、ハイジャンプから出せば移動手段としても使える。また、カウンターヒット時は叩き付けバウンドを誘発する。

必殺 Ⓗ狂言実行　RC○ FR○

空中で↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 20×3



他の**狂言実行**とは違い、真横に向かって突進する技で、しゃがみガードが可能。攻撃の後半部分をガードさせれば反撃を受けにくい。攻撃終了直後にフォースロマンキャンセルが可能だ。

必殺 抗鬱音階 RC× FR○

↓↙←+Ⓟ　判 全　ダ 12×1～5



性能的にはNORMAL版とあまり変わらないが、決定的に違うのが音符を上下左右へ自由に操れること。イノの側に置いてバリアにする、画面外から戻す、といった芸当も可能だ。

必殺 ジャンプⓀ RC○ FR×

ー　判 立・空　ダ 11



NORMAL版よりも持続がかなり長くなっていて、基底ダメージ補正もなくなっている。空中ダッシュやジャンプ直後に出せば、着地まで攻撃判定が出ているのでかなり強力だ。

通常 ライン飛ばし攻撃 RC○ FR×

ー　判 立・屈・空F　ダ 5



ダメージは低いがダウン復帰不能時間が長く、空中の相手にヒットしてもダウンを奪える。この特性を活かせば、連続技の幅を広がり、起き上がり攻めが仕掛けやすくなるぞ。

覚醒 限界フォルテッシモ RC× FR×

↓↘→↘↓↙←+Ⓢ　判 全　ダ 50×3



複数の敵にヒットして、イノの周囲に攻撃判定が出るのでまとめて巻き込める。低い位置で出せばガードされても大幅に有利になり、攻めを継続できる。技の出始めに無敵時間あり。

覚醒 諧謔homeostasis RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 60、60



出始めから攻撃発生後まで無敵時間があり、全体攻撃効果がついているため、NORMAL版の**惑際desperate**と同じ感覚で使える。ただし、ガードされると隙が大きいので多用は禁物だ。

EX 基本連続技

1 ダッシュ[しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→足払い]→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→ケミカル愛情・横



この連続技を決めたあとはかなり距離が開くので、**抗鬱音階(↓↙←+Ⓟ)**などを使って優位な状況をつくろう。

2 Ⓢ狂言実行(カウンターヒット)→[近距離立ちⓈ→立ちⒽ]→ⒿⒸ→ジャンプⒽ→Ⓒ→ケミカル愛情



カウンター限定連続技。**Ⓢ狂言実行(空中で↓↘→+Ⓢ)**ヒット時の距離が遠い場合は、ダッシュしてから近距離立ちⓈだ。



NORMAL EX 基本戦術

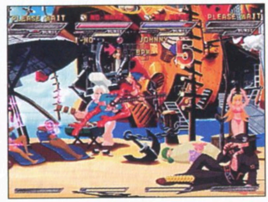


抗鬱音階とケミカル愛情で遠距離射撃を狙え

遠距離からの**抗鬱音階(↓↙←+Ⓟ)**と**ケミカル愛情(→↘↓↙←→+Ⓚ)**が強力。**抗鬱音階**をガードさせれば、攻めの起点になるので上手く操作しよう。**ケミカル愛情**は、敵が動こうとした瞬間を狙う。ヒットすればダウンを奪えるので、**抗鬱音階**やダッシュなどですかさず攻め込もう。



隙を見付けたら**抗鬱音階**。このときに敵が近寄ろうしてきた場合、**ケミカル愛情**でけん制していこう。



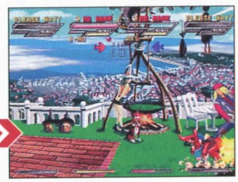
抗鬱音階をガードさせたり、**ケミカル愛情**でダウンを奪ったら、ダッシュから一気に攻め込んでいくこと。

NORMAL EX ダッシュ、ホバージャンプを使った2択

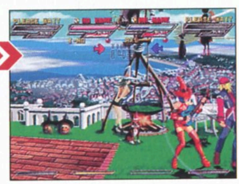
NORMAL版のダッシュとEX版の**ホバージャンプ(←↓↙+Ⓚ)**から、しゃがみガード不能のジャンプ攻撃と着地後のしゃがみⓀによる2択攻撃が実に強力。どちらの選択肢もフォルトレスディフェンスで対処されてしまうが、敵にテンションゲージを消費させる、といった意味でしつこく2択を仕掛けるのも有効だ。また、敵がフォルトレスディフェンスでガードすることが判断できた場合は、そのまま着地して通常投げでガードを崩していくのも効果的だろう。



ダッシュからの2択はフォルトレスディフェンスで対処されるものの、技を出さずにダッシュを繰り返すのもいい。



ダッシュからの2択は通常ガードを崩しやすいぞ。



フォルトレスディフェンスに対しては投げが有効。

NORMAL EX 狂言実行と限界フォルテッシモを活用

狂言実行(空中で↓↘→+ⓅorⓀorⓈorⒽ)は押すボタンによって飛行する角度が変化。Ⓢ版は角度が浅く、Ⓗ版は真横に移動するうえにフォースロマンキャンセルがかけられるので、ハイジャンプや2段ジャンプからの脱出手段としても役立つ。また、複数の敵に囲まれたときは、**限界フォルテッシモ(空中で↓↘→↘↓↙←+Ⓢ)**が有効。イノの周囲に攻撃判定が出て、敵をまとめて攻撃できる。ガードされても有利なので安全に逃げられる。



Ⓢ狂言実行で逃げるときはできるだけ画面端へ。



Ⓗ狂言実行フォースロマンキャンセルも有効だ。



複数の敵に囲まれたら迷わず限界フォルテッシモ。



ガードされたらライン移動などで逃げよう。

I-NO イノ 完全技データ



タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CJR	–
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	20	0	22	1	CJR	–
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	26〈21〉	0	22	1	CJR	–
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	–
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	38〈33〉	0	32	1	CJR	–
共通	ダストアタック		立・空F	3	15	0	22	1	R	ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	15	0	12	1	CR	持続時低姿勢、基底ダメージ補正75%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	28	0	22	1	CR	–
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5〈4〉	35〈28〉	0	32	1	CR	–
共通	足払い		屈・空F	3	26〈23〉	0	22	1	CR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	18〈12〉	0	12	1	CR	–
共通	ジャンプⓀ		立・空	2	13〈11〉	0	22	1	CR	基底ダメージ補正90%
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	23〈21〉	0	22	1	CJR	–
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	35〈30〉	0	22	1	CR	–
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	3	40〈35〉	0	22	1	CJR	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正80%
共通	➡+Ⓟ		立・屈・空F	3	22〈20〉	0	22	1	CR	出始め～持続上半身無敵、ヒット時浮かせ効果、強制基底ダメージ補正80%
共通	➡+Ⓗ		立・屈・空F 立・屈・空F	4 5	20 65	0 0	32 32	1 1	R R	2段目ヒット時浮かせ効果、カウンターヒット時よろけ効果
共通	通常投げ		–	–	60	80	22	–	–	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		–	–	60	80	0	–	–	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR	基底ダメージ補正70%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	34	0	22	1	CJR	出始め～持続中上半身無敵、基底ダメージ補正80%
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	32〈5〉	0	32	1	CJR	〈E〉受け身不能時間が長い
共通	抗鬱音階(空中可)	⬇↙⬅+Ⓟ	全	1、2	12	50	10	1～5	F	時間によってヒット数変化、2ヒット以上のときのみ攻撃レベル2、〈N〉上下のみ操作可能、〈E〉空中版のみフォースロマンキャンセル可能、方向キーで操作可能
共通	Ⓢ大木をさする手	⬅↙⬇↘➡+Ⓢ	屈・空F	5	40	40	60	1	R	移動中足元以外無敵＆投げ無敵あり、動作中しゃがみくらい
共通	Ⓗ大木をさする手	⬅↙⬇↘➡+Ⓗ	屈・空F	5	40	40	60	1	RF	移動中足元以外無敵＆投げ無敵あり、動作中しゃがみくらい
共通	Ⓟ狂言実行	空中で⬇↘➡+Ⓟ	立・空	3	40	40	40	1	R	ヒット時浮かせ効果
共通	Ⓚ狂言実行	空中で⬇↘➡+Ⓚ	立・空	3	44	40	40	1	R	ヒット時浮かせ効果
共通	Ⓢ狂言実行	空中で⬇↘➡+Ⓢ	立・空	3	44	40	40	1	R	カウンターヒット時叩き付けバウンド効果、基底ダメージ補正90%
共通	Ⓗ狂言実行	空中で⬇↘➡+Ⓗ	全	3	20	40	40	3	RF	ヒット時浮かせ効果、最大3ヒット
共通	ケミカル愛情（空中可）	➡↘⬇↙⬅➡+Ⓚ	全	5	50	50	10	1	F	動作中被カウンター判定、〈E〉空中版のフォースロマンキャンセルのタイミングが遅い
NORMAL	窓際desperate	➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗ	全	3	46	0	0	3	–	出始め～持続打撃無敵あり、ヒット時ダウン効果、全体ヒット
共通	限界フォルテッシモ	⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓢ	全	4	50	0	0	3	–	出始め打撃無敵、ヒット時浮かせ効果、着地まで被カウンター判定、全体ヒット
EX	ホバージャンプ	⬅⬇↙+Ⓚ	–	–	–	20	0	–	–	移動中空中判定、通常技キャンセルから出せない
EX	ケミカル愛情・縦（空中可）	➡↘⬇↙⬅➡+Ⓢ	全	5	50	50	10	1	F	動作中被カウンター判定
EX	諧謔homeostasis	➡↘⬇↙⬅➡+Ⓗ	立・屈・空F	5	60	0	0	2	R	出始め～1段目無敵

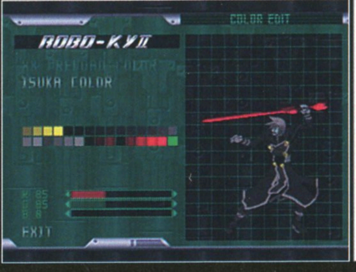
攻略ガイド

俺のロボカイⅡメイキングファイル5





我輩はロボジョニー？



番号	技名	コマンド
1	ミストファイナー	↓↘→＋ⓅorⓀorⓈ
2	グリッター イズ ゴールド	↓↘→＋Ⓗ
3	γブレード	←↙↓↘→＋Ⓗ
4	USB500	→↘↓↙←＋Ⓗ
5	レスティブローリング	→↓↘＋Ⓢ
6	カイ幕ホームラン	→↓↘＋Ⓗ
7	ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘＋ⓈorⒽ(空中可)

備考：ヘラクレスエンジン搭載、FRCチップ、YRCチップフル装備

コンセプト

ジョニーのようなロボカイⅡということで、ジョニーの技はもちろん装備させ、**燕穿牙**の代わりに**ヴォルカニックヴァイパー**、**ディバインブレイド**の代わりに**レスティブローリング**をチョイス。



ただひたすらにジョニーっぽくを目指したロボカイⅡ。連続技の補助に**γブレード**と**USB500**もセットしてみたぞ。

基本戦術

遠距離立ちⓈから**ミストファイナー構えキャンセル**に連係させて攻め込み、**γブレード**がヒットしたら**グリッター イズ ゴールド**を当てて**ミストファイナー**のLvを上昇させよう。あとは連続技を狙う。



γブレードがヒットしたら、最初は**グリッター イズ ゴールド**。**ミストファイナー**がLv2ならば、連続技を狙おう。

ROBOKYⅡ 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→γブレード→グリッター イズ ゴールド→ミストファイナー・中段



γブレード後はその場から**グリッター イズ ゴールド→ミストファイナー**をスムーズに出そう。その後は追撃も決められるぞ。

2 (画面端)γブレード→グリッター イズ ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段→グリッター イズ ゴールド→γブレード→レスティブローリング→ⓇⒸ→Ⓗヴォルカニックヴァイパー



すべての行動をスムーズにつなげることがポイント。技の硬直が終わったと同時にすぐ次の技を出していくように心がけたい。

ZAPPA
ザッパ



憑かれてすみません

無憑依、犬、剣、幽霊、ラオウと5つもの戦闘スタイルを持つテクニカルキャラクター。めまぐるしく変化する憑依を扱いきれるかが鍵といえる。



身長：180cm
血液：A型
体重：66kg
出身：オーストラリア
誕生日：6月15日
趣味：嫁探し、日記
大切なもの：健康祈願のお守り
嫌いなもの：虫、蟹、恐いもの全般





NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP



ZAPPA

(全)立ちⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	22

C○ JC×

出始めから足元のやられ判定がなくなるので、けん制を潰すのに役立つ。

(無)遠距離立ちⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C○ JC×

謎の液体を飛ばす。リーチが長く、飛び道具のような感覚で使えるけん制技。

(無)しゃがみⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	60

C○ JC○

地上ヒット時はよろけ誘発効果。しゃがみⒽ以外のすべての通常技に移行可能。

(無)➡+Ⓗ RC○ FR×

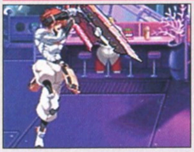


判定	ダメージ
立・空F	50

C× JC×

突進力のある中段技で、ヒット時はダウンを奪う。ただし、動作後の隙も長め。

(剣)ジャンプⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空	32

C○ JC×

攻撃判定が強く、持続時間も長い剣憑依の主力技。攻め込む際やけん制に使おう。

(剣)しゃがみⒽ RC○ FR×

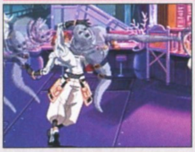


判定	ダメージ
立・屈・空F	40

C○ JC×

上方向に攻撃判定が強く、対空に使える。カウンターヒット時は追撃が決めやすい。

(幽)遠距離立ちⓈ RC○ FR×

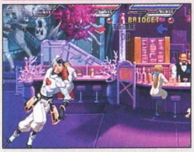


判定	ダメージ
立・屈・空F	22

C○ JC×

地上カウンターヒット時はよろけ誘発効果を持つ。攻撃判定が強くけん制に最適。

(幽)ジャンプⒽ RC× FR×



判定	ダメージ
全	50

C× JC×

判定が強く、持続時間も長い。ザッパの目の前に置く盾のような出し方が有効。

(ラ)立ちⒽ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	48

C○ JC×

攻撃判定、リーチに優れた攻撃で、ラオウ憑依の主力けん制技の1つ。

(ラ)➡+Ⓗ RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	76

C○ JC×

ヒット時は壁バウンド効果を持つ。リーチ、ダメージに優れ、連続技に重宝する。

(全)ライン飛ばし攻撃 RC○ FR×



判定	ダメージ
立・空F	40

C○ JC○

リーチこそ短いものの、しゃがみガード不能の属性を持つ。ガード崩しに便利だ。

(全)ライン移動攻撃 RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	22

C× JC×

キャンセル不可能だが、ヒット時はダウンを奪う。ダウン追い打ちを決めやすい。

ガトリングコンビネーション

地上攻撃

- 立ちⓅ ↔ しゃがみⓅ
- 立ちⓅ、しゃがみⓅ → 立ちⓀ(下)、しゃがみⓀ(下)
- 立ちⓀ(下)、しゃがみⓀ(下) → ➡+Ⓟ、近立ちⓈ、遠立ちⓈ、しゃがみⓈ(下)
- ➡+Ⓟ ↔ 近立ちⓈ
- 近立ちⓈ → 遠立ちⓈ → しゃがみⓈ(下)
- ➡+Ⓟ、近立ちⓈ、遠立ちⓈ、しゃがみⓈ(下) → 立ちⒽⓈ、➡+Ⓚ、しゃがみⒽ、➡+Ⓗ
- ➡Ⓚ ➡+Ⓗ以外の技 → ダストアタック(中)、足払い(下)

ジャンプ攻撃

- Ⓟ ↔ Ⓢ
- Ⓟ ↔ Ⓚ
- Ⓟ → Ⓗ
- Ⓚ → Ⓢ
- Ⓢ → Ⓗ
- Ⓚ → Ⓗ
- Ⓚ、Ⓢ → Ⓢ+Ⓗ

□＝ジャンプキャンセル可能

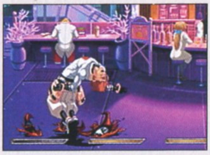
必殺技 ピックアップ PICK UP

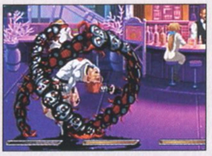




必殺 こんにちは三匹のムカデ RC○ FR×

無憑依状態で ↓↘→＋Ⓟ 判 立・屈・空F ダ 20





地面から3匹のムカデが這いずり出る技。ヒット時は霊魂＋2の効果を持つ。出始めから打撃無敵時間を持ち、敵の連係への割り込みに使える。また、出すと必ず悪霊が憑依する。

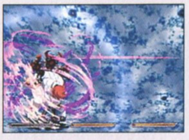
悪霊の憑依

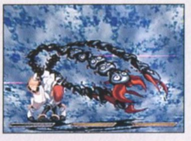
こんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）を出すと(※相打ち、ロマンキャンセル時は除外)、犬、剣、幽霊のいずれかが憑依する。攻撃を受けると悪霊は消え、前述の3つの霊が再憑依するか無憑依状態になる。霊魂が6個以上で**ムカデ**をヒットさせるか、8個の状態で**ムカデ**を出すとラオウを16カウント憑依させられる。また、**産まれる!!(→↘↓↙←→＋Ⓗ)**を出すと強制的に無憑依状態になる。

覚醒 産まれる!! RC○ FR×

→↘↓↙←→＋Ⓗ 判 立・屈・空F ダ 40×4







背中から三匹のムカデが産まれる覚醒必殺技。出始めから無敵時間があるうえ、全体攻撃効果も付加されているので、乱戦で出すと効果を発揮する。また、ガードされても隙が小さいので気軽に出しやすいのも強みだ。なお、この技を出すと強制で無憑依状態に戻るので、ラオウ憑依時に出す場合は要注意。

必殺 犬攻撃① RC× FR×

Ⓢ＋Ⓗ 判 立・屈・空F ダ 25





口から骨を伸ばして攻撃する。全体動作が早く、短いスパンで出せるのが強み。画面端での連係を組むのに必須の存在だ。

必殺 犬攻撃② RC× FR×

↑＋Ⓢ＋Ⓗ 判 立・屈・空F ダ 25





前に向かって突進攻撃を出す技。犬の移動手段になるほか、ザッパが攻める際に出せば、攻撃と盾の役目を担う攻撃手段に。

必殺 犬攻撃③ RC× FR×

↓＋Ⓢ＋Ⓗ 判 全 ダ 25





尻尾を振り上げて上昇する対空技。ヒット時に霊魂が1個追加される。攻撃発生が早く、ガード中にも出せるのが強み。

必殺 犬攻撃④ RC× FR×

→＋Ⓢ＋Ⓗ 判 不可 ダ 60





攻撃発生はやや遅いものの、ガード不能の噛み付き攻撃を出す。ヒット時は霊魂が 2つ追加され、横に向かって吹き飛ぶ。

憑依別ガトリング変更点

	無憑依時	犬憑依時	幽霊憑依時	剣憑依時	ラオウ憑依時
特殊な地上ガトリング	立ちⓀ→近立ちⓈが不可能 →＋Ⓟ→近立ちⓈが不可能 (どちらも遠距離技が出る)	なし	しゃがみⓈ →しゃがみⓈが可能	→＋Ⓟ→しゃがみⓀが可能 遠立ちⓈ→→＋Ⓗが可能 立ちⒽ→しゃがみⒽが不可能	近立ちⓈ→→＋Ⓗが可能 立ちⒽ→しゃがみⒽが可能 足払い→→＋Ⓗが可能
特殊な空中ガトリング	Ⓗ→Ⓢ＋Ⓗが可能	なし	なし	なし	Ⓚ→Ⓢ＋Ⓗが可能 Ⓢ→Ⓟが可能 Ⓗ→Ⓗが可能 Ⓗ→Ⓢ＋Ⓗが可能
特殊な攻撃判定を持つ技	立ちⒽ(中段) →＋Ⓗ中段)	立ちⒽ(中段) →＋Ⓗ(中段)	しゃがみⓈ(下段)、しゃがみⒽ(フォルトレスディフェンス時のみ空中ガード可能)、ジャンプⒽ（しゃがみガード可能)	しゃがみⓈ下段) →＋Ⓗ(中段)	しゃがみⓈ(下段) しゃがみⒽ(下段)
連打可能技	なし	ジャンプⓅ	立ちⓅしゃがみⓅ ジャンプⓅ	立ちⓅしゃがみⓅ ジャンプⓅ	立ちⓅしゃがみⓅ ジャンプⓅ
キャンセルできない技	立ちⒽ →＋Ⓗ	立ちⒽ →＋Ⓗ	しゃがみⒽ →＋Ⓗジャンプ Ⓗ	なし	なし
ジャンプキャンセル可能な地上技	立ちⓅ しゃがみⓅ→＋Ⓟ 近立ちⓈ しゃがみⒽ	立ちⓅ しゃがみⓅ→＋Ⓟ 近立ちⓈ しゃがみⒽ ジャンプⓈ	立ちⓅ しゃがみⓅ→＋Ⓟ 近立ちⓈ 遠立ちⓈ 立ちⒽ	立ちⓅ しゃがみⓅ→＋Ⓟ ジャンプⓈ	立ちⓅ しゃがみⓅ→＋Ⓟ
ジャンプキャンセル可能な空中技	ジャンプⓅ ジャンプⓈ	ジャンプⓅ	ジャンプⓅ	ジャンプⓅ	ジャンプⓅ

※立ち＝立ちガード可能　屈＝しゃがみガード可能　空＝空中ガード可能　空F＝空中フォルトレスディフェンス可能



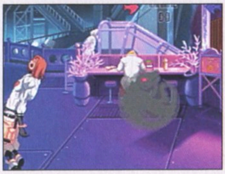
NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP ZAPPA



必殺 犬攻撃⑤→追加攻撃 RC× FRC×

←+Ⓢ+Ⓗ中にⓈ+Ⓗ

判 立・空 ダ 25



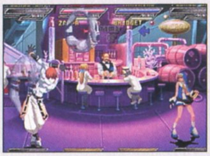


犬がバク転しながら後ろへ移動する。この動作中は完全無敵なので移動手段として使える。ここで追加入力すれば、しゃがみガード不能の突進攻撃が発生。なお、犬憑依時はライン移動、犬攻撃中に攻撃を受けると消滅し無憑依になる。

必殺 そのまま帰ってこないで下さい RC× FRC○

↓↘→+ⓈorⒽ

判 全 ダ 24

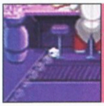



幽霊が回転する飛び道具で霊魂+1。Ⓢで直線、Ⓗで弧の軌道を描いて飛ぶ。ヒット時は対象に幽霊が憑き、不幸モードが発動。ザッパが攻撃を受けるか3回攻撃を出すと終了する。

幽霊の停滞について

そのまま帰ってこないでください、ジャンプ、しゃがみⒽを出すと、幽霊が着弾点に停滞する。背後に幽霊がいないとⓈ、Ⓗ系の攻撃が出ないので注意。幽霊は一定時間経過かザッパが触れると回収する。


バナナ


ゴルフボール

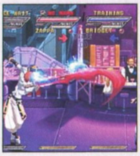

鉢植え

必殺 近づくと逝きます RC○ FRC○

→↘↓↙←+Ⓗ

判 立・屈・空F ダ 30、30



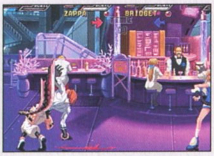


剣を水平に振り回す2段技で、1ヒットごとに霊魂+1、地上ヒット時はよろけ誘発効果を持つ。空振り時の隙が少なく、けん制として使いやすい。また、霊魂稼ぎにも便利だ。

必殺 落ちといてください RC○ FRC○

→↓↘+Ⓗ

判 立・屈・空F ダ 40




剣が斜め上に向かって上昇する技。出始めから打撃に対して無敵で、ヒット時は霊魂+1、敵を吹き飛ばす効果を持つ。敵の連係に対する割り込みや、対空として使うのがベストだ。

必殺 痛そう、っていうか痛い→追加攻撃 RC○ FRC×

↓↘→+Ⓢ中にⒽ

判 立・屈・空F ダ 20→45





剣に体を貫かれた状態で突進する。ヒット、ガードを問わず攻撃が当たると、剣が対象の背後に移動。ここでⒽを押すと追加攻撃が出る。突進部分は霊魂+1で、地上カウンターヒット時はよろけ誘発、追加攻撃は霊魂+3でダウンさせる。

必殺 ダークネスアンセム→追加攻撃 RC× FRC×

↓↘→+Ⓢ中にⓅ

判 立・屈・空F ダ 28×3/30×2





目の前に羅の文字が刻印された球体を発生させ、追加入力をすると前に飛ばす。**ダークネスアンセム**は3、追加攻撃は2ヒットし、共に空中ガード不能かつダウン復帰不能時間が長い。ダメージが高く、けん制にも連続技にも組み込めるぞ。



必殺 ラストエドガイ RC○ FR×

↓↙←+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 100




腕を槍に変化させ、上空へ向かって突き出す技。攻撃発生が尋常なく早いうえに、出始めから完全無敵。ダメージが高くヒット時は敵を吹き飛ばす。連続技、割り込み、対空に使える万能技。

覚醒 ベロウズマリス RC× FR×

→↘↓↙←→+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 40×10

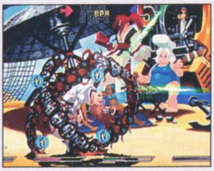



槌を振り下ろし、無数もの雷球を発生させる覚醒必殺技。全体攻撃効果はないが、多段ヒット技なので複数の敵に攻撃しやすい。ただし、至近距離から後方には攻撃判定がない点に注意。

NORMAL 基本連続技

1 (無)ダッシュ[しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ]→Ⓒ→こんにちは三匹のムカデ→ⓇⒸ→ダッシュ立ちⓅ→Ⓒ→こんにちは三匹のムカデ



こんにちは三匹のムカデが当たった瞬間にロマンキャンセルからダッシュするのがポイント。霊魂を一気に稼げる連続技だ。

2 (犬)犬攻撃③→ジャンプ【Ⓟ→Ⓢ】→犬攻撃③→ⒿⒸ→【Ⓟ→Ⓢ】






犬の距離がザッパと近いことが条件。ジャンプ【Ⓟ→Ⓢ】のあとに方向キー↗とⓈ+Ⓗを入力するのがコツだ。

3 (ラ)ラストエドガイ→ⓇⒸ→ダッシュ{→+Ⓗ→Ⓒ→ダークネスアンセム→追加攻撃}×n






最大級ダメージの連続技。画面端付近に着いたら**ダークネスアンセム→追加攻撃(↓↘→+Ⓢ中にⓅ)**を省略して→+Ⓗだ。

4 (剣)ダッシュ【しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→痛そう、っていうか痛い






ダッシュからの連続技。中段技始動の→+Ⓗ→キャンセル→**近づくと逝きます(→↘↓↙←+Ⓗ)**も有効だ。

5 (幽)ダッシュ[しゃがみⓀ→しゃがみⓈ×2～3→立ちⒽ]→Ⓒ→Ⓢそのまま帰ってこないでください→ⒻⓇⒸ→ダッシュ……(最初に戻る)

EX キャラクター解説

EX版はラオウの通常技のみ異なり、立ち、しゃがみ、➡+Ⓗのモーションが変化。必殺技の性能自体は変わらないものの、霊魂増加技の増加数が全体的に少なくなっているので、チェックしておくこと。また、EX専用技の**ご利用は計画的に(⬇⬇+Ⓟ orⓀorⓈorⒽ)**は、霊魂を消費して任意に悪霊を憑依させるもので、戦術の根幹をなす技だ。

EXの主な変更点

項目	変更点
悪霊の憑依	霊魂8個でのラオウ憑依なし
無憑依：しゃがみⒽ	しゃがみⒽ以外の技へのガトリングルート削除
こんにちは三匹のムカデ	ヒット時に霊魂が増加しない。どの憑依中でも出せる
犬攻撃（⬆+Ⓢ+Ⓗ）	ヒット時に霊魂が増加しない
犬攻撃（⬇+Ⓢ+Ⓗ）	ヒット時霊魂＋1
剣憑依：➡+Ⓗ	しゃがみⓅ、Ⓚ、Ⓢからのガトリングルート削除
痛そう、っていうか痛い→追加攻撃	ヒット時霊魂＋1
落ちといてください	ヒット時に霊魂が増加しない
ご利用は計画的に	EX専用技。霊魂を消費して任意で悪霊を憑依する
ラオウ憑依立ちⒽ	NORMALのしゃがみⒽと同モーション。ヒット時は浮かす
ラオウ憑依しゃがみⒽ	NORMALの立ちⒽと同モーション。下段攻撃でヒット時はダウン
ラオウ憑依➡+Ⓗ	モーション変更。発生の早い中段攻撃でヒット時は浮かす。キャンセル不能だが追撃は決められる
ナックルカイザー	EX専用覚醒必殺技。攻撃力が高く、ヒット時は追撃可能。

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP ZAPPA

必殺 ご利用は計画的に

RC× FR×

⬇⬇+ⓅorⓀorⓈorⒽ

判ー ダー





霊魂を消費して任意の悪霊を憑依させる技で、Ⓟ～Ⓗボタンが各悪霊に対応。霊魂消費数はそれぞれ、Ⓟで剣(−2)、Ⓚで犬(−1)、Ⓢで幽霊(−4)、Ⓗでラオウ(−8)。必要数を満たしていると即、悪霊が憑依するものの、数が足りないと失敗動作が発生するので注意。

必殺 ラオウ憑依➡+Ⓗ

RC○ FR×

➡+Ⓗ

判 立・屈・空F ダ 64




EX版はリーチが短くなったものの攻撃発生の早い中段技に変化。ノーキャンセルで**ナックルカイザー(➡↘⬇↙⬅➡+Ⓢ)**がつながるので、ガード崩しに使うと強力だ。

覚醒 ナックルカイザー

RC○ FR×

➡↘⬇↙⬅➡+Ⓢ

判 立・屈・空F ダ 140




NORMAL版の➡+Ⓗと同モーションの攻撃で、リーチが長く、攻撃力も高い。ヒット時は壁バウンドかつダウン復帰不能なので追撃が可能だ。さらに、全体攻撃効果もついているぞ。

EX 基本連続技

1 (ラオウ憑依限定)➡+Ⓗ→ナックルカイザー→【近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→ラストエドガイ






ナックルカイザー(➡↘⬇↙⬅➡+Ⓢ)はノーキャンセルでOK。➡+Ⓗのヒットを確認して出すようにすること。

NORMAL EX

基本戦術



ザッパの基本方針

先の必殺技解説にも記したが、NORMAL版、EX版ともに霊魂増加技を当てて、霊魂を溜めつつ各悪霊で闘うのが基本。ここで注意しておきたいことが2つ。まず1つはラオウを憑依させることが目標と思われがちだが、それはあくまで指針の1つ。無理に狙う必要は無く、闘いやすい悪霊で闘えばいい。もう1つは、チームを組んだ際、味方に霊魂増加技を当てても霊魂は増加しないということだ。



性能面でいえば、ラオウはぶっちぎりの強さを誇るものの、発動までに時間がかかるうえに、阻止もされやすい。



各悪霊の中では最強クラスの幽霊。使いやすい技が揃っているのが強みだ。



ダメージこそ低いが霊魂増加技の多い剣。ラオウを目指すのにも役立つぞ。

NORMAL EX

幽霊憑依時：飛び道具で弾幕を張ろう

攻め込む際はリーチの長い遠距離立ちⓈでけん制しつつ、**そのまま帰ってこないで下さい(↓↘→＋ⓈorⒽ(空中可))**をばら撒くのが基本。**そのまま帰ってこないで下さい**がヒットしていたら、別のラインに逃げ、不幸モードを継続させるように仕向けよう。また、敵が接近してくるようなら、バックジャンプⒽを置いて、盾代わりにするのも有効だ。ただし、くれぐれもザッパの背後に幽霊がいなくなるような事態は避けるように。



バックジャンプⒽを置いておけば接近を阻みやすい。攻め込まれると思ったらとりあえずの感覚で出していいぞ。



多人数対戦なら**そのまま帰ってこないで下さい**を出すだけでも強い。



不幸モード中は別ラインに逃げておけば、ザッパへの接近も難しくなるぞ。

NORMAL EX

ラオウ憑依時：傍若無人に暴れまわれ

攻撃力が高く、触れれば体力1本分を奪えるほどの連続技を狙えるため、強気に討って出ていこう。NORMAL版なら立ちⒽや→＋Ⓗ、EX版は遠距離立ちⓈやしゃがみⒽから**ダークネスアンセム→追加攻撃(↓↘→＋Ⓢ→Ⓟ)**を出し、それを盾に攻め込もう。接近戦になったら、NORMAL版はダストアタックとしゃがみⓈ、EX版は→＋ⒽとしゃがみⓈで2択を仕掛けてガードを崩そう。決まれば勝負はいただきだ。



ダークネスアンセム→追加攻撃を盾に攻め込む。敵がガードを固めているようなら中下段の2択でガードを崩そう。



無謀にも動く相手には**ラストエドガイ(↓↙←＋Ⓢ)**で刈り取る。



EX版なら**ナックルカイザー(→↘↓↙←→＋Ⓢ)**で敵を一掃しよう。



NORMAL EX 剣憑依時：霊魂増加技を中心に戦おう

近づくと逝きます(→↘↓↙←+Ⓗ)や、**痛そう、っていうか痛い→追加攻撃(←↙↓↘→+Ⓢ→Ⓗ)**など、霊魂を増加させやすい技を中心に闘おう。また、ジャンプⒽでのけん制も有効だ。剣憑依は維持する必要が無いので、ダメージ覚悟で**落ちといてください(→↓↘+Ⓗ)**を出すのもアリ。



リーチが長い**近づくと逝きます**は、敵同士が闘っているところで使おう。



痛そう、っていうか痛いも乱戦用。追加攻撃も積極的に出そう。

NORMAL EX 犬憑依時：ガードを固めて反撃重視

犬憑依時は本体がガード中でも犬攻撃が可能という特性を活かす。基本的には犬の近くで待機し、敵の攻撃をガードしたら攻撃発生の早い**犬攻撃②(↑+Ⓢ+Ⓗ)**で反撃しよう。また、敵がダウンした先に犬がいた場合は、敵の起き上がりにガード不能の**犬攻撃③(↓+Ⓢ+Ⓗ)**を重ねるといい。



ガード中に**犬攻撃**が出せるメリットを活かし、ガード後の反撃を重視しよう。



隙あらば**犬攻撃③**や中段技の**犬攻撃⑤(←+Ⓢ+Ⓗ→Ⓢ+Ⓗ)**も狙おう。

NORMAL EX 無憑依時：こんにちは三匹のムカデを狙う

NORMAL版は乱戦状態に**こんにちは三匹のムカデ(無憑依時に↓↘→+Ⓟ)**やライン移動攻撃をメインに使い、ヒットしたらダウン追い打ちで**～ムカデ**を当てて霊魂を稼ごう。EX版は無憑依でいても霊魂を溜められないので、**～ムカデを出して**さっさと他の悪霊を憑依させたほうが無難だ。



NORMAL版は**ムカデ**を当てれば霊魂+2。強引に狙ってもいいだろう。



安全な場所を確保し、**ムカデ**を出して他の悪霊を憑依しよう。

NORMAL EX 接近戦でのガード崩し

しゃがみⓀを当てたら、中段技のライン飛ばし攻撃と下段技の足払いでガードを揺さぶるのが効果的。ライン飛ばし攻撃は見切られにくく当てやすいぞ。





ライン飛ばし攻撃後はライン移動を入力しておく。ヒット時は連続技が狙え、ガード時は安全に別ラインに逃げられる。

NORMAL EX ご利用は計画的にから攻める

ご利用は計画的に(↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ)は隙が小さいので、立ちⒽなどガード硬直の長い通常技からキャンセルすれば、有利な状況が作り出せる。



立ちⒽなど、ガード硬直の長い技からキャンセルすれば、有利になる時間が多い。剣立ちⒽから幽霊遠距離立ちⓈなど、独自の連係を組もう。



ZAPPA ザッパ 完全技データ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル	
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	9	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正90%
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	22	0	22	1	CR	動作中足元無敵、ヒット時ダウン効果
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CJR	—
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR	—
共通	立ちⒽ		立・空F	4	20	0	32	3	R	—
共通	ダストアタック		立・空F	4	17	0	32	1	CR	動作中ひざ下無敵あり＆投げ無敵あり、ガードバランス減少20
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CJR	基底ダメージ補正90%
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	2	16	0	22	1	CR	基底ダメージ補正80%
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CR	カウンターヒット時よろけ効果
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	60〈50〉	0	32	1	CJR	ヒット時よろけ効果、気絶値2倍
共通	足払い		屈・空F	3	30	0	22	1	CR	ヒット時ダウン効果
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	13	0	12	1	CR	—
共通	ジャンプⓀ		立・空	2	22	0	22	1	CR	—
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	32	0	22	1	CJR	—
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	28	0	22	1	CR	—
共通	ジャンプⓈ＋Ⓗ		立・空	3	40	0	22	1	CR	地上ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	➡＋Ⓟ		屈・空F	3	24	0	22	1	CJR	出始め～持続ひざ上無敵、カウンターヒット時ダウン効果
共通	➡＋Ⓗ		立・空F	5	50	0	32	1	R	移動中空中判定、着地低姿勢あり、ヒット時壁バウンド効果
共通	通常投げ		—	—	50	80	0	—	—	強制基底ダメージ補正40%
共通	空中投げ		—	—	60	80	0	—	—	基底ダメージ補正50%
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R	基底ダメージ補正50%
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	4	22	0	32	1	R	ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	4	22	0	32	1	R	ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	26	0	22	1	CJR	出始め上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時壁バウンド効果
共通	ライン飛ばし攻撃		立・空F	4	40	0	64	1	CJR	—
共通	幽霊/近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	36	0	32	1	CJR	—
共通	幽霊/しゃがみⓈ		屈・空F	3	20	0	22	1	CR	—
共通	幽霊/ジャンプⓈ		立・空	4	50	0	32	1	CR	—
共通	幽霊/遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	22	0	22	1	—	カウンターヒット時よろけ効果
共通	幽霊/立ちⒽ		立・屈・空F	4	50	0	32	1	—	—
共通	幽霊/しゃがみⒽ		全	4	50	0	32	1	F	ヒット時浮かせ効果
共通	幽霊/ジャンプⒽ		全	4	50	0	32	1	—	ヒット時浮かせ効果
共通	幽霊/➡＋Ⓗ		立・空F	4	36	0	32	3	—	—
共通	ラオウ憑依/近距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	40	0	32	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/しゃがみⓈ		屈・空F	3	36	0	22	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/ジャンプⓈ		立・空	3	35	0	22	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	36	0	32	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/立ちⒽ		立・屈・空F	5	48	0	32	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/しゃがみⒽ		屈・空F	5〈3〉	68〈60〉	0	32〈22〉	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/ジャンプⒽ		立・空	4	45	0	32	1	CR	—
共通	ラオウ憑依/➡＋Ⓗ		立・屈・空F	5〈4〉	76〈64〉	0	32	1	CR	〈N〉ヒット時壁バウンド効果、〈E〉ヒット時叩きつけバウンド効果
共通	ラオウ憑依/ダストアタック		立・空F	4	30	0	32	1	CR	—
共通	剣/近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	36	0	22	1	CJR	—
共通	剣/しゃがみⓈ		屈・空F	3	22	0	22	1	R	—
共通	剣/ジャンプⓈ		立・空	3	26	0	22	1	CJR	—
共通	剣/遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	4	30	0	32	1	CR	—
共通	剣/立ちⒽ		立・屈・空F	5	35	0	32	2	CR	—
共通	剣/しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	40	0	32	1	CR	—
共通	剣/ジャンプⒽ		立・空	3	32	0	22	1	CR	—



完全技データ ZAPPA ザッパ

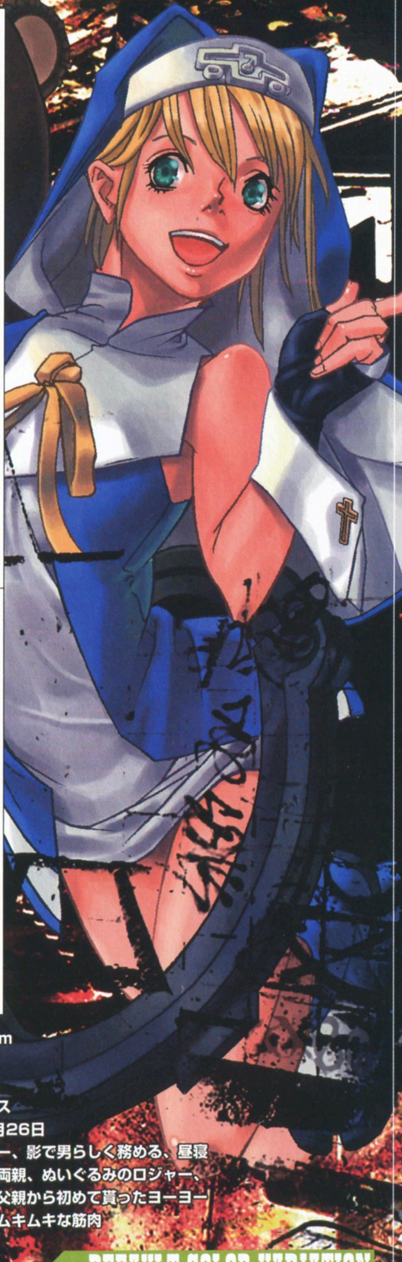
タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル	
						技出し	技ヒット			
共通	剣/→+Ⓗ		立・空F	5	32	0	32	1	CR	−
共通	こんにちは三匹のムカデ	霧氷委状態で↓↘→+Ⓟ	立・屈・空F	2	20	100	100	1	−	出始め打撃無敵、ランダムで憑依、〈N〉霊魂+2
共通	犬攻撃①	Ⓢ+Ⓗ	立・屈・空F	2	25	0	10	1	−	−
共通	犬攻撃②	→+Ⓢ+Ⓗ	立・屈・空F	2	25	0	10	1	−	−
共通	犬攻撃③	↑+Ⓢ+Ⓗ	全	3	25	0	10	1	−	ヒット時浮かせ効果〈N〉霊魂+1
共通	犬攻撃④	↓+Ⓢ+Ⓗ	不可	5	60	0	10	1	−	ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正80%、〈N〉霊魂+2、〈E〉霊魂+1
共通	犬攻撃⑤	←+Ⓢ+Ⓗ	−	−	−	0	−	−	−	−
共通	追加攻撃	犬攻撃（←+Ⓢ+Ⓗ）中にⓈ+Ⓗ	立・空	2	25	0	10	1	−	基底ダメージ補正75%
共通	Ⓢそのまま帰ってこないで下さい（空中可）	↓↘→+Ⓢ	全	3	24	60	10	1	F	霊魂+1
共通	Ⓗそのまま帰ってこないで下さい（空中可）	↓↘→+Ⓗ	全	3	24	40	10	1	F	霊魂+1
共通	バナナ		屈・空F	2	0	−	22	1	−	ヒット時ダウン効果
共通	ゴルフボール		全	4	40	−	32	1	−	−
共通	鉢植え		全	2	25	−	22	1	−	−
共通	落ちといてください	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F	4	40	50	50	1	RF	出始め〜持続無敵あり、ヒット時浮かせ効果、〈N〉霊魂+1
共通	近づくと逝きます	→↘↓↙←+Ⓗ	立・屈・空F	5	30	40	40	2	RF	ヒット時よろけ効果、霊魂+2
共通	痛そう、っていうか痛い	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	4	20	50	50	1	R	カウンターヒット時よろけ効果、〈N〉霊魂+1
共通	追加攻撃	↓↘→+Ⓢ中にⒽ	立・屈・空F	3	45	60	60	1	R	ヒット時ダウン効果、〈N〉霊魂+3、〈E〉霊魂+1
共通	ラストエドガイ	↓↙←+Ⓢ	立・屈・空F	5	100	60	60	1	R	出始め〜持続無敵
共通	ダークネスアンセム	↓↘→+Ⓢ	立・屈・空F	4	28	40	30	3	−	−
共通	追加攻撃	↓↘→+Ⓢ中にⓅ	立・屈・空F	4	30	40	30	2	−	−
NORMAL	ベロウズマリス	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空F	5	40	0	0	10	−	−
共通	産まれる！！	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F	4	40	0	0	4	R	出始め〜持続無敵あり、使用した瞬間憑依解除
EX	ご利用は計画的に	↓↓+ⓅorⓀorⓈorⒽ	−	−	−	−	−	−	−	Pは霊魂2つで剣、Kは霊魂1で犬、Sは霊魂4つで幽霊、Hは霊魂8つでラオウが憑依する、霊魂が足りない場合は硬直＆無憑依
EX	ナックルカイザー	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空F	5	140	0	0	1	R	出始め〜持続無敵あり、ヒット時壁バウンド効果



BRIDGET
ブリジット

揚々たる賞金稼ぎ

リーチの長い技の数々に、YOYOを使った独特の技が特徴のキャラクター。自由度の高さをモノにできれば、予測不能の攻撃を繰り出せるぞ。



身長：158cm
血液型：O型
体重：50kg
出身：イギリス
誕生日：10月26日
趣味：ヨーヨー、影で男らしく務める、昼寝
大切なもの：両親、ぬいぐるみのロジャー、
父親から初めて貰ったヨーヨー
嫌いなもの：ムキムキな筋肉

EDIT COLOR VARIATION



DEFAULT COLOR VARIATION



NORMAL 通常技ピックアップ PICK UP



遠距離立ちⓈ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	34

C ○ JC ×

YOYOを前方に伸ばすリーチの長い攻撃。攻めの起点として使える主力けん制技だ。

→+Ⓟ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C ○ JC ×

出始めから上半身無敵の性質を持つ。空中の相手を迎撃するのに適した対空技。

→+Ⓢ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	46

C ○ JC ○

斜め上にYOYOを伸ばす攻撃で、リーチが長く遠距離に届く対空として役立つ。

↘+Ⓟ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
全	24

C ○ JC ×

足元にやられ判定がなく、カウンターヒット時はよろけを誘発する強力な技。

しゃがみⓅ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	8

C ○ JC ×

攻撃発生が早く、リーチもかなり長い。接近戦をする際の攻撃の起点に。

しゃがみⓀ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
屈・空F	12

C ○ JC ×

立ちガード不能の下段技。発生が早く、ガード崩しや連続技の起点に使える。

近距離立ちⓈ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	22、22

C ○ JC ×

連続技の中継に。**キックスタート マイハート(↓↘→+Ⓚ)**につなげよう。

足払い

BC ○ FR ○



判定	ダメージ
屈・空F	32

C ○ JC ×

下段技。立ちガード不能でヒット時はダウンを奪う。連続技の締めに使う。

ジャンプⓅ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・空	16

C ○ JC ×

攻撃発生が早く、空対空としての使用が効果的。空中連続技の始動にも使える。

ジャンプ↓+Ⓢ

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・空	35

C ○ JC ○

攻撃判定が強く、攻め込む際に使える。空中連続技の中継にも必須の存在だ。

ライン飛ばし攻撃

BC ○ FR ×



判定	ダメージ
全	24

C ○ JC ○

空中ヒット時のダウン復帰不能時間が長く、足払いのあとに組み込むと効果的。

空中投げ

BC × FR ×

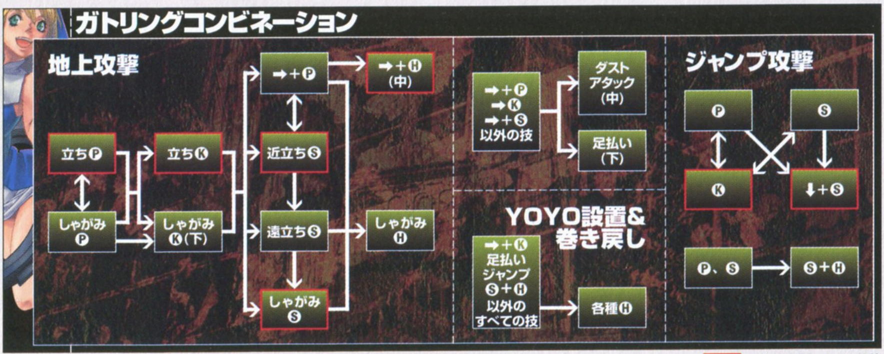


判定	ダメージ
立／屈	55

C × JC ×

YOYOを出してる間は、Ⓗ連打で何回も入力できるので狙いやすいぞ。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能



NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP BRIDGET



必殺 YOYO配置 RC× FRC×

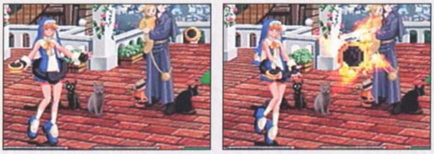
Ⓗ　判 －　ダ －



YOYOを配置する技で、地上版は←、→、↖、↑、↗の5つ、空中は方向キーの全方向に対応して配置できる。これを出すと、YOYO引き戻しやロジャーを使った必殺技が使えるぞ。

必殺 YOYO引き戻し RC× FRC×

YOYO配置中またはロジャーハグヒット中にⒽ　判 全　ダ 40



配置したYOYOをブリジットに引き戻す。引き戻し中は攻撃判定が発生し、攻撃がヒットするか、ブリジットが攻撃をガードor喰らうと消滅する。使いやすさが最大の利点。

必殺 ロジャーラッシュ RC× FRC○

YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 36×5



YOYOがぬいぐるみのロジャーに変化し、パンチを繰り出す。ダメージが高く、ヒット時はよろけ効果があるので強力。攻撃を受けなければ消滅しないので、盾代わりに使ってもいい。

必殺 ジャッグドロジャー（空中可） RC× FRC○

YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に↓↙←+Ⓗ　判 全　ダ 20×3



YOYOがロジャーに変化し、回転刃で攻撃。3回ヒットするか、一定時間経過、ライン移動で消滅する。なお、YOYO系必殺技は足払い、ジャンプⓈ+Ⓗからキャンセルできない。

必殺 スターシップ（空中可） RC○ FRC○

→↓↘+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 22×4



YOYOを周囲に回転させる4ヒット技。出始めから無敵時間があるので、割り込みや起き上がりに出すと効果的。フォースロマンキャンセルは地上版のみ可能だ。

覚醒 俺とキルマシーン RC× FRC×

YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に→↘↓↙←→+Ⓗ　判 全　ダ 25×12



YOYOがロジャーに変化し、炎の輪で攻撃。12回ヒットするか、ライン移動、一定時間経過で消滅する。出始めから無敵時間があり、敵の起き上がりや乱戦で出すと効果絶大。

NORMAL 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ→足払い】→Ⓒ→キックスタート マイ ハート→ⓇⒸ→→+Ⓢ→ⒿⒸ→【Ⓢ→↓+Ⓢ】→ⒿⒸ→【Ⓢ→↓+Ⓢ】



足払いヒット時の距離が遠いと**キックスタート マイ ハート(↓↘→+Ⓚ)**がつながらないので、近距離立ちⓈを省こう。

2 遠距離立ちⓈ→Ⓒ→YOYO引き戻し→ダッシュ【遠距離立ちⓈ→足払い】

3 スターシップ→ⒻⓇⒸ→ジャンプ【Ⓟ→↓+Ⓢ】→ⒿⒸ→【Ⓢ→↓+Ⓢ】



EX キャラクター解説

EX版は➡＋Ⓟや足払いなど、主力通常技が軒並みパワーダウン。また、必殺技の**スターシップ(➡⬇↘＋Ⓟ)**が削除されたため、防御手段はガードキャンセルライン移動などに頼ることになる。一方で、投げ技の**メンテナンス後の喜劇(⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋Ⓢ)**が加わり、ガード崩しがより強力になった。

EXの主な変更点

項目	変更点
しゃがみⓈ	ジャンプキャンセル不可能に
➡＋Ⓟ	攻撃判定弱体化。真上に攻撃判定が出ない
➡＋Ⓚ	攻撃レベル1に
➡＋Ⓢ	硬直が増加
足払い	攻撃発生がやや遅くなっている
ジャンプ⬇＋Ⓢ	ジャンプキャンセル不可能に
ロジャーラッシュ	ＮＯＲＭＡＬのジャッグドロジャーのような性能に。フォースロマンキャンセル不可能。空中でも使用可能
ジャッグドロジャー	ＮＯＲＭＡＬのロジャーラッシュのような性能に。フォースロマンキャンセル不可能。空中でも使用可能
ロジャーハグ	空中でも使用可能
俺とキルマシーン	攻撃発生が遅くなった。無敵時間消失。ロジャーがゆっくりと進むように。空中でも使用可能
メンテナンス後の喜劇	メンテナンス中の悲劇から変更された覚醒必殺技。投げ技で、成功後は追撃も可能
スターシップ	削除

EX 必殺技 ピックアップ PICK UP

BRIDGET

必殺 ロジャーラッシュ(空中可) RC× FR×

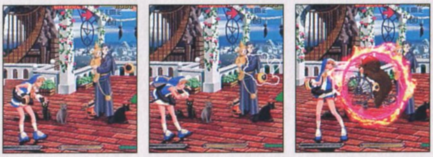
YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に⬇↘➡＋Ⓗ　判 全　ダ 36×3



NORMAL版の**ジャッグドロジャー**のような性能になり、ロジャーがゆっくり進みながらパンチを出す。空中でも出せるが、地上、空中版ともに大きな隙があるので使いにくい。

必殺 ジャッグドロジャー(空中可) RC× FR×

YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に⬇↙⬅＋Ⓗ　判 全　ダ 20×5



NORMAL版の**ロジャーラッシュ**のような性能になり、高速で進む5ヒット技となった。攻撃されると破壊されてしまうものの、使い勝手がよく、EX版の主力けん制技の1つといえる。

必殺 ロジャーハグ(空中可) RC× FR×

YOYO配置中に➡⬇↘＋Ⓗ　判 全　ダ 30



NORMAL版と違い、空中でも出せる。YOYOに最も近い敵をホーミングし、ヒットorガードでマーキング。マーキング中はYOYO系必殺技をいつでも出せるが、ライン移動で解除される。

必殺 ローリング移動(空中可) RC× FR×

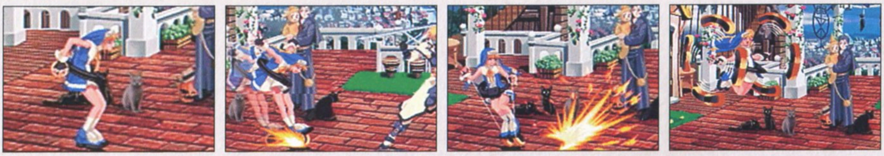
YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に⬇↙⬅＋Ⓚ　判 －　ダ －



YOYOを配置したときにのみ出せる技で、YOYOに向かって回転移動をする。1回のジャンプで2回まで出すことができ、移動中はジャンプ攻撃など移動以外の行動でキャンセル可能。

必殺 キックスタート マイ ハート→停止／発射 RC○→×／○ FR×

⬇↘➡＋Ⓚ中にⓅ／Ⓚ　判 立・屈・空F→全／立・屈・空F　ダ 30→40／50



YOYOの上に乗り突進する技。技を出した際に方向キーの左右で速度が調節でき、後ろ方向に入れれば遅くなり、前方向に入れれば速度が速くなる。なお、追加入力でⓅを押すと停止、Ⓚで発射に移行できるぞ。停止は火柱を前に出す技で、動作後の隙が小さく、連続技の締めやけん制に使いやすい。発射はヒットした相手を吹き飛ばす効果を持つが、着地時の隙が大きい。

覚醒 ループザループ

BC○ FR×

→↘↓↙←→＋Ⓢ

判 立・屈・空F、立・屈・空F、立・空F　ダ 27×7、60





YOYOを回転させ、巨大化したロジャーを降らす。7発目がヒットするとよろけを誘発し、ロジャーがしゃがみガード不能になる。出始めから無敵時間があり、複数の敵をまとめて攻撃できる。

覚醒 俺とキルマシーン

BC× FR×

YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に→↘↓↙←→＋Ⓗ

判 全　ダ 24×12





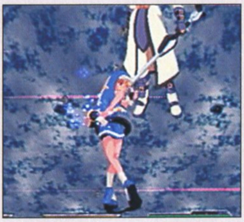
EXではロジャーの移動速度がゆっくりしたものになり、空中にいる状態でも発動できるようになった。ただし、地上版は無敵時間がなく、空中版も攻撃発生前に切れるので防御手段には不向きだ。

覚醒 メンテナンス後の喜劇

BC× FR×

密着して←↙↓↘→←↙↓↘→＋Ⓢ

判 ー　ダ 24×12


投げ技系の覚醒必殺技。成功時は無数の爆発で相手を打ち上げるので、追撃が可能。攻撃発生は遅いものの、暗転すれば回避不能なのでガード崩しに重宝する。出始めから無敵時間も存在する。

EX 基本連続技

1 【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ(1段目)→➡＋Ⓟ→近距離立ちⓈ(1段目)】→Ⓒ→キックスタート マイ ハート→停止






下段技始動の連続技。相手がしゃがみやられの場合は2回目の近距離立ちⓈの2段目をキャンセルして出すとダメージアップ。

2 【立ちⓀ→足払い→ライン飛ばし攻撃】→JC→【Ⓟ→Ⓢ→Ⓚ】→JC→【Ⓢ→⬇＋Ⓢ】






テンションゲージを使わない高威力連続技。足払いヒット時の距離が遠いとライン飛ばし攻撃が決まらないので注意しよう。







NORMAL EX 戦術解説

YOYO配置と遠距離立ちⓈでけん制せよ

画面端をキープするように立ち回って遠距離立ちⓈでけん制しつつ、画面中央付近にYOYOを配置するのが基本。配置後、近くに敵がいる場合は遠距離立ちⓈや**YOYO引き戻し(YOYO配置中またはロジャーハグヒット中にⒽ)**で迎撃し、遠い場合はロジャー系の必殺技を繰り出していこう。



敵が空中から接近してきた場合は、対空性能の高い➡＋Ⓟで迎撃。EX版は空中投げやジャンプⓅで対応しよう。

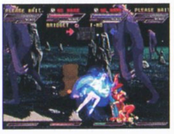


乱戦時は、**俺とキルマシーン(YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に➡↘⬇↙⬅➡＋Ⓗ)**で一掃。

NORMAL ロジャーラッシュを使ったガード崩し

ロジャーラッシュ(YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に⬇↘➡＋Ⓗ)は、ヒット中ならブリジットが触れても回収しないので、ダッシュですり抜けて下段技のしゃがみⓀと中段技の➡＋Ⓚで2択を仕掛けよう。







ロジャーラッシュの2発目をダッシュですり抜けてガードを崩そう。

EX ローリング移動を使ったテクニック

ローリング移動(YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に⬇↙⬅＋Ⓚ)の出始めにキャンセルをかけると、通常よりも高くジャンプできる。⬇↙⬅＋Ⓚ→ずらし押しⓅorⒽと入力し、フォルトレスディフェンスで2回キャンセルすれば高高度に行けるので、空中ダッシュ→**YOYO引き戻し(YOYO配置中またはロジャーハグヒット中にⒽ)**で強襲しよう。

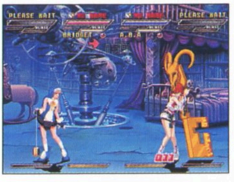




⬇↙⬅＋Ⓚ→ⓅorⒽと入力。ボタンを素早く押そう。

NORMAL 立ちⓅを使った無敵モーション付加

立ちⓅを出したあとに方向キーをニュートラルにすると、YOYOを垂らすフォロースルーが発生するが、フォロースルー発生前に他の技を出すと無敵属性が付加される。この状態でダウンしてニュートラルのまま起き上がると、なんと打撃技に対して無敵で起き上がれるのだ。立ちⓅ→ずらし押しⓀでフォルトレスディフェンスを出せば、属性付加は簡単。ただし、ライン移動、しゃがみ、攻撃を出す、ジャンプの着地といった行動を行うと、属性は解除されてしまうぞ。



立ちⓅを出したあとは、フォロースルーが発生。



立ちⓅ→ずらし押しⓀで無敵属性が仕込めるぞ。



仕込み中にダウンし、方向キーを触らなければ……。



打撃無敵状態で起き上がれる。これは強力だ。

BRIDGET ブリジット 完全技データ

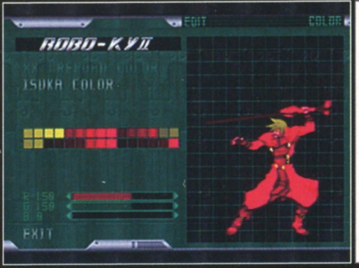
タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル
						技出し	技ヒット		
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	12	0	12	1	CJR
			基底ダメージ補正90%						
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	3	22	0	22	1	CJR
			–						
共通	近距離立ちⒽ		立・屈・空F	4	22	0	32	2	CJR
			–						
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	34〈26〉	0	22	1	CR
			–						
共通	ダストアタック		立・空F	3	17	0	22	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CJR〈CR〉
			–						
共通	足払い		屈・空F	4	32	0	32	1	CRF
			発生～硬直足元無敵あり、ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	16	0	12	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓀ		立・空	2	20	0	22	1	CJR
			–						
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	32	0	22	1	CR
			–						
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	2	16	0	22	3	CR
			–						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR
			–						
共通	→+Ⓚ		立・空F	3〈1〉	20〈13〉	0	22〈12〉	2	R
			–						
共通	通常投げ		–	–	48	80	32	–	R
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		–	–	55	80	0	–	–
			基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	22	1	R
			基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	30	0	22	1	CR
			カウンターヒット時ダウン効果						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	30	0	22	1	CR
			カウンターヒット時ダウン効果						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	34	0	22	1	CJR
			出始め～持続上半身無敵、地上ヒット時ダウン効果、カウンターヒット時壁バウンド効果						
共通	ライン飛ばし攻撃		全	4	24	0	32	1	CJR
			–						
共通	特殊技①	↘+Ⓟ	全	3	24	0	22	1	CR
			出始め～持続足元無敵、カウンターヒット時よろけ効果						
共通	特殊技②	→+Ⓢ	立・屈・空F	4	46	0	32	1	CJR
			カウンターヒット時壁バウンド効果						
共通	特殊技③	空中で↓+Ⓢ	立・空	3	35〈46〉	0	22	1	CJR
			カウンターヒット時よろけ効果						
共通	スターシップ	→↓↘+Ⓟ	立・屈・空F	3	22	40	20	4	RF
			出始め～持続無敵あり、持続中投げ無敵、ヒット時浮かせ効果						
共通	空中スターシップ	空中で→↓↘+Ⓟ	全	2	18	40	25	3	R
			出始め～発生打撃無敵、ヒット時浮かせ効果						
共通	ロジャーラッシュ	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に↓↘→+Ⓗ	全	4	36	40	10	5〈3〉	F〈–〉
			ヒット時よろけ効果、ガードバランス減少8						
EX	空中ロジャーラッシュ	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に空中で↓↘→+Ⓗ	全	4	36	40	10	3	–
			–						
共通	ジャッグドロジャー	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に↓↙←+Ⓗ	全	3	20	40	10	3〈5〉	F〈–〉
			–						
共通	空中ジャッグドロジャー	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に空中で↓↙←+Ⓗ	全	3	20	40	10	3〈5〉	–
			–						
共通	YOYO配置（空中可）	Ⓗ	–	–	–	–	–	–	–
			–						
共通	YOYO配置（ダウン中）	ダウン中にⒽ	–	–	–	–	–	–	–
			ダウン時間が延びる						
共通	YOYO引き戻し	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中にⒽ	全	4	40	0	10	1	–
			–						
共通	ロジャーハグ	YOYO配置中に→↓↘+Ⓗ	全	3	30	40	40	1	–
			–						
EX	空中ロジャーハグ	YOYO配置中に空中で→↓↘+Ⓗ	全	3	30	40	40	1	–
			–						
共通	ローリング移動（空中可）	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に↓↙←+Ⓚ	–	–	–	–	–	–	–
			2回まで連続入力可能						
共通	キックスタート マイ ハート	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F	4	30	0	60	1	R
			–						
共通	停止	↓↘→+Ⓚ中にⓅ	全	2	40	0	60	1	–
			ヒット時ダウン効果						
共通	発射	↓↘→+Ⓚ中にⓀ	立・屈・空F	3	50	0	60	1	R
			動作中空中判定あり						
共通	俺とキルマシーン	YOYO配置中またはロジャーハグヒット中に→↘↓↙←→+Ⓗ	全	3	25〈30〉	0	0	12	–
			出始め打撃無敵あり、ヒット時ダウン効果、〈E〉空中可能						
NORMAL	メンテナンス中の悲劇	←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓢ	全	1	24	0	0	18	–
			出始め無敵あり、ヒット時浮かせ効果、全体ヒット						
共通	ループ ザ ループ	→↘↓↙←→+Ⓢ	立・屈・空F	5	20	0	0	1	R
			立・屈・空F	2	20	0	0	6	R
			立・空F	5	60	0	0	1	–
			出始め～持続無敵、全体ヒット						
EX	メンテナンス後の喜劇	密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓢ	–	1	24	0	0	12	–
			ヒット後浮かせ効果						
EX	メンテナンス後の喜劇（失敗）		全	3	10	0	0	1	–
			–						

攻略ガイド

俺のロボカイII メイキングファイル6



徹底的にガチンコ仕様!



番号	技名	備考
1	γブレード	←↙↓↘→+Ⓗ
2	スライドヘッド	↓↘→+Ⓢ
3	ポチョムキンバスター	→↘↓↙←→+Ⓟ
4	よく話し相手になってくれます	↓↙←+Ⓟ~Ⓗ
5	陰	→↓↘+Ⓗ
6	ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+ⓈorⒽ(空中可)
7	町内カイばーげん	空中で↓↘→+ⓈorⒽ

備考：EX仕様、ヘラクレスエンジン搭載、FRCチップ、YRCチップフル装備

コンセプト

とにかく最強という形を突き詰めた、編集部内での究極形態。硬直をキャンセルできるEX版**γブレード**を軸に、ダメージが高くダウンを奪える**ポチョムキンバスター**など、強力な技を揃えた。



γブレードが当たった時にⒽを押せば硬直をキャンセルできるので、ダッシュ近距離立ちⓈから固め続けられる。

基本戦術

遠距離では、**Lv3町内カイばーげん**や**γブレード**を盾に、**スライドヘッド**でダウンを奪って接近する。うまく近づけたら、ダッシュ近距離立ちⓈ→**γブレード**～と連係を組んで固め続けるといい。



γブレードの硬直キャンセルを使えば、**スライドヘッド**が確実にヒットする。このガード不能連係を使って接近せよ。

ROBOKY II 基本連続技

1 【立ちⓀ→近距離立ちⓈ】→Ⓒ→γブレード→ダッシュ近距離立ちⓈ→Ⓒ→陰



γブレードがヒットしたときにⒽボタンを押しつつダッシュを入力するのがコツ。そのあとは近距離立ちⓈから陰を決めよう。

2 ダッシュ【しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→足払い】→Ⓒ→Ⓢヴォルカニックヴァイパー(2段目)→ⓇⒸ→ジャンプⓈ+Ⓗ→Ⓒ→Ⓗヴォルカニックヴァイパー



ジャンプⓈ+Ⓗの距離が離れたら**ヴォルカニックヴァイパー**。画面端ではロマンキャンセルからジャンプⓈ+Ⓗが決まらない。

その災厄、規格外

他の追随を許さないその巨大な体躯から繰り出される攻撃はまさに圧巻の一言。すべてが超ヘビー級だ。

LEO PALDON
レオパルドン



使用条件

アーケードモードでサバイバルレベル200に到達すると、バーサス、トレーニングモードで使用可能になる。レオパルドンステージはサバイバルレベル100到達で使用可能。

NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP　REO PALDON

ライン飛ばし攻撃　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C○ JC×

ダウン復帰不能時間が長いので、連続技の始動にうってつけ。使いやすい技だ。

→+Ⓟ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	32

C○ JC×

地上ヒット時にダウンを奪う特徴を持つ。これも連続技の始動に組み込みやすい。

しゃがみⒽ　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	36

C○ JC×

攻撃発生が早く、ダメージも優れた技。けん制に使いやすく、隙も少なめ。

→+Ⓗ　RC○ FR×



判定	ダメージ
立・屈・空F	40

C○ JC×

攻撃発生は若干遅いものの、地上ヒット時によろけを誘発させる効果を持つ。

足払い　RC○ FR×



判定	ダメージ
屈・空F	28

C○ JC×

ヒット時はダウンを奪う。攻撃発生が早いので、けん制に適した技といえる。

背後攻撃　RC○ FR×

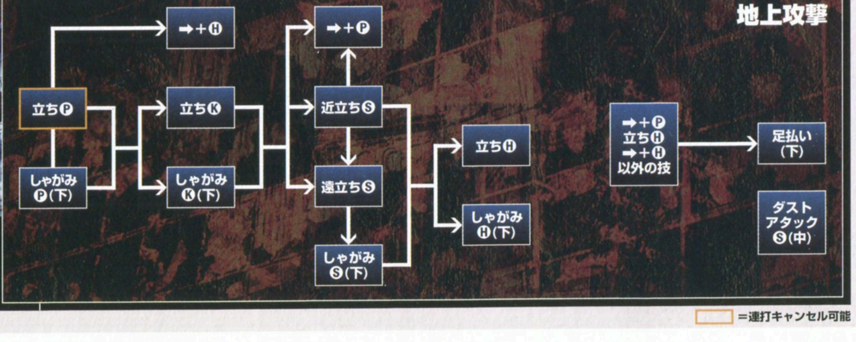


判定	ダメージ
立・屈・空F	30

C○ JC×

攻撃発生が早く、空振り時の隙もかなり少ない。ヒット時は横に吹き飛ばすぞ。

ガトリングコンビネーション



□=連打キャンセル可能

NORMAL EX 必殺技ピックアップ PICK UP

REO PALDON



必殺 超ハイタッチ！ RC○ FR×

→↓↘+P　判 立·屈·空F　ダ 32×4



出始めから攻撃発生後まで無敵が続く4ヒット技。ヒット時はダウン復帰不能状態で真上に浮かし、その後の状況次第では追撃も決められる。接近戦で連発するだけでも十分強い。

必殺 超お手 RC× FR×

←↙↓↘→+S　判 全　ダ 48、24、12



お手をして、地面から3枚の石版を出現させる。石版はレオパルドンの前方から順に出現し、ヒットするとダウン復帰不能状態で吹き飛ばす。けん制に使いやすく、連続技にも重宝する。

必殺 パーフェクトレインボウ RC○ 1発目ヒット時のみ FR×

←↓↙+K　判 全　ダ 32×7



身を屈め、ギアの口から巨大なレーザーを発射する技。斜め上に発射するので対空として使えるが、攻撃発生が遅いので、早めに出しておく必要がある。攻撃力の高さは一級品だ。

必殺 リバースリバー RC× FR×

↓↙←+S　判 全　ダ 12



ギアの口から生きた魚が跳ねて出てくる飛び道具。攻撃発生が遅く、射程も短いものの、ヒット時は必ず気絶させる効果を持つ。弾速が遅いのでけん制に使ったり、連続技に組み込もう。

必殺 キラーノートLv1 RC○ FR○

↓↘→+P　判 立·屈·空F　ダ 16／12×20



力を溜めて腕を振り下ろしつつ、巨大な球体を発生させる技。球体は2つに分裂し、前方の敵をある程度追尾しながら飛んでいく。また、振り下ろした腕の部分にも攻撃判定が存在する。

必殺 キラーノートLv2 RC○ FR○

↓↘→+K　判 立·屈·空F／全　ダ 16／12／24×2



キラーノートLv1と同様の性能だが、こちらは球体が多段ヒットし、直線的に飛んでいく。腕を振り下ろした瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。多段ヒットする強力なけん制技だ。

覚醒 キラーノートLv3 RC○ FR○

→↘↓↙←→+K　判 立·屈·空F／全　ダ 80／24×28



キラーノートの覚醒必殺技版で、弾速、弾の軌道はキラーノートLv2と同じ。攻撃発生前に切れてしまうものの、出始めから無敵時間がある。多段ヒット技なので、複数の敵に当たりやすく、攻撃力が高く、ヒット時はダウンを奪う。

覚醒 808 RC○ FR×

↘←↙↓↘→←→+S　判 立·屈·空F　ダ 30×10



力を溜めて両手を広げ、衝撃波を発生させる覚醒必殺技。出始めから最後の攻撃発生後まで無敵状態が続く上に、全体攻撃効果もついている。さらに、ヒット後はダウン復帰不能状態で浮かせ効果を持つので、追撃も決められるぞ。

NORMAL EX

戦術解説



何をやってもOK。傍若無人に暴れよう

犬と謎の男以外の部分は自動ガードになるので、攻撃が潰されることは少ない。遠距離では**キラーノートLv2(↓↘→+Ⓚ)**や**超お手(←↙↓↘→+Ⓢ)**を適当に出すだけも十分強い。敵が1人の場合は超ハイタッチ！(→↓↘+Ⓟ)、複数の場合は**808(↘←↙↓↘→←→+Ⓢ)**で蹴散らそう。



遠距離では豊富な飛び道具を撃ちまくる。どの技も高性能かつ多段ヒット技なので、弾幕を張るように出そう。



接近戦は**808**が強力。左右の両側に攻撃判定が出るので、囲まれた時でもなんら問題なく一掃できるのだ。



NORMAL EX

通常技の使い方

基本はしゃがみⒽをけん制で振り、ガトリングコンビネーションでダウンを奪える足払いや、連続技を狙えるライン飛ばし攻撃につなげよう。その他には、わざと正面の相手に背後攻撃を出すのもいい。背を向けることで弱点に攻撃が当たりづらくなるのだ。





通常技のリーチが短いので、接近するまで振らなくていい。背を向けて近づき、背後攻撃や振り向きから攻撃しよう

NORMAL EX

パーフェクトレインボウの当て方

発生こそ遅いが、強力な**パーフェクトレインボウ(←↓↙+Ⓚ)**。**キラーノートLv2〜3(↓↘→+Ⓚ〜→↘↓↙←→+Ⓚ)**でジャンプさせて早出しで落とす、という使い方が有効だ。チーム戦では、足の速いキャラにダッシュで押してもらいつつ出そう。



味方に背後から押してもらいつつ**パーフェクトレインボウ**を出す。うかつなジャンプに大ダメージを与える、効果的なチームプレイといえるだろう。

NORMAL

基本連続技

1 しゃがみⒽ→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→パーフェクトレインボウorリバースリバーor超お手or808









画面中央で入る基本連続技。画面端ならライン飛ばし攻撃→キャンセル→**超お手(←↙↓↘→+Ⓢ)**→各種必殺技も可能だ。

2 【しゃがみⓅ→しゃがみⓀ→しゃがみⓈ→しゃがみⒽ→足払い】

3 →+Ⓟor足払い→Ⓒ→ライン飛ばし攻撃→Ⓒ→超ハイタッチ!→しゃがみⒽ→Ⓒ→超ハイタッチ!

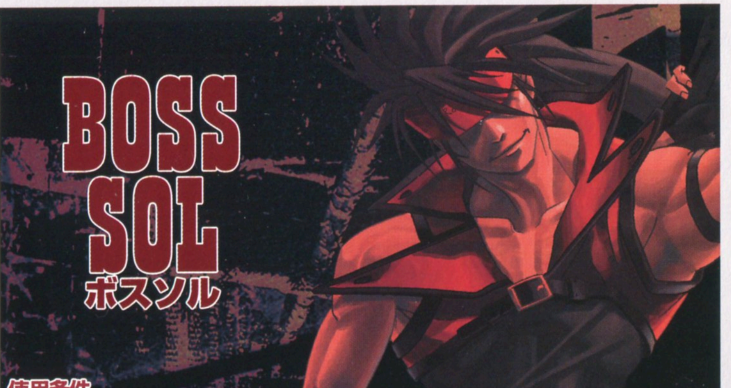
完全技データ LEOPALDON レオパルドン

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちP		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	立ちK		立・屈・空F	2	14	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	近距離立ちS		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	遠距離立ちS		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	立ちH		立・屈・空F	5	40	0	32	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	ダストアタック		立・空F	3	17	0	22	1	R
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみP		屈・空F	1	8	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみK		屈・空F	1	12	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみS		屈・空F	3	25	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみH		屈・空F	5	36	0	32	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	足払い		屈・空F	4	28	0	32	1	CR
			ヒット時ダウン効果、基底ダメージ補正80%						
共通	→+P		立・屈・空F	3	32	0	22	1	CR
			ヒット時浮かせ効果、基底ダメージ補正80%						
共通	→+H		立・屈・空F	5	40	0	32	1	CR
			ヒット時よろけ効果、基底ダメージ補正80%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	30	0	22	1	CR
			ヒット時ダウン効果						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	5	30	0	32	1	CR
共通	超ハイタッチ！	→↓↘+P	立・屈・空F	3	32	40	0	4	R
			出始め～持続無敵あり、ヒット時ダウン効果						
共通	超お手	←↙↓↘→+S	全	3	48	40	0	1	－
			全	3	24	0	0	1	－
			全	3	12	0	0	1	－
			ヒット時ダウン効果、ガードバランス減少9、気絶値0.5倍						
共通	パーフェクトレインボウ	←↓↙+K	全	3	32	40	0	4	R
			全	3	32	0	0	4	－
			全	3	32	0	0	4	－
			全	3	32	0	0	4	－
			全	3	32	0	0	4	－
			全	3	32	0	0	4	－
			全	3	32	0	0	4	－
			ヒット時浮かせ効果、レーザー本体は6個の判定あり、1判定当たり4ヒットする						
共通	リバースリバー	↓↙←+S	全	5	12	40	0	4	－
			気絶値625倍						
共通	キラーノートLv1（本体判定）	↓↘→+P	立・屈・空F	2	16	40	0	1	RF
共通	キラーノートLv1（気弾判定）		全	3	12	0	0	20	－
			ヒット時ダウン効果、ガードバランス減少2、気絶値0倍						
共通	キラーノートLv2（本体判定）	↓↘→+K	立・屈・空F	2	16	40	0	1	RF
共通	キラーノートLv2（気弾分裂前）		全	3	12	0	0	1	－
			ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少2、気絶値0倍						
共通	キラーノートLv2（気弾分裂後）		全	3	24	0	0	2	－
			ヒット時浮かせ効果						
共通	キラーノートLv3（本体判定）	→↘↓↙←→+K	立・屈・空F	5	80	40	0	1	RF
			出始め無敵あり						
共通	キラーノートLv3（気弾判定）		全	4	24	0	0	28	－
			ヒット時ダウン効果、ガードバランス減少2、気絶値0.5倍						
共通	808	↘←↙↓↘→←→+S	立・屈・空F	5	30	0	0	10	R
			出始め～持続無敵、ヒット時ダウン効果、全体ヒット						

目覚める火竜の血

常にドラゴンインストール状態で、繰り出す技はすべて強力無比。この勢いは誰にも止められない！

BOSS SOL
ボスソル



使用条件
EXソルを出現させた状態でGGブーストモードの巨大ロボカイⅡを倒す。EXソルを出していない場合に巨大ロボカイⅡを倒した場合は、EXソル出現と同時に使用可能となる。

NORMAL 通常技 ピックアップ PICK UP

BOSS SOL

立ちⓀ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	14、14

C ○ JC ×

最速の攻撃発生速度を持つ技。とにかく早いので反撃技として非常に優秀。

遠距離立ちⓈ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	28

C ○ JC ×

攻撃発生が早いうえに、空振り時の隙も少ない。強力なけん制手段として役立つ。

立ちⒽ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	44

C ○ JC ○

遠距離立ちⓈと同じくけん制に使え、攻撃力、リーチの長さはこちらの方が上。

→＋Ⓗ

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
立・屈・空F	40、40

C ○ JC ×

攻撃判定が強い2段技で、2発ともダメージが高い。けん制や連続技に使える。

足払い

RC ○ FR ×



判定	ダメージ
屈・空F	30

C ○ JC ×

攻撃発生、判定に優れ、動作中の姿勢も低い。ヒット後はダウンを奪えるぞ。

ジャンプⓈ

RC ○ FR ×

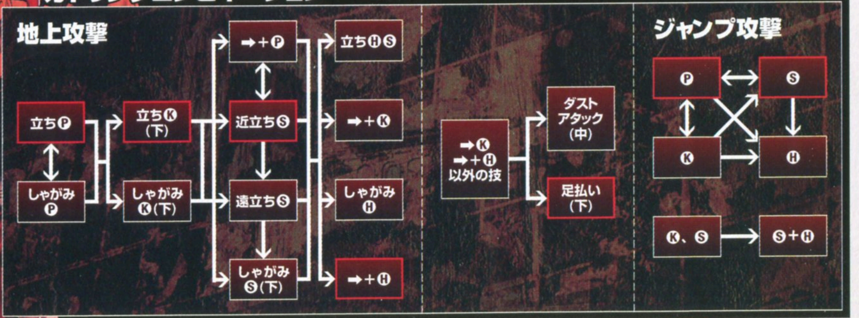


判定	ダメージ
立・空	25

C ○ JC ○

下と横方向に強く、何度も連発できるのが特徴。空中から攻め込む際に役立つ。

ガトリングコンビネーション



□＝ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP BOSS SOL

必殺 空中ガンフレイム　RC×　FR×

空中で↓↘→+Ⓢor Ⓗ

判 全　ダ 30×3／15、42、30



空中から炎の弾を発射し、地面に着弾すると4本の火柱が発生する。空中部分で3、地上部分で2ヒットの攻撃判定があり、空中部分は3ヒットすると消滅。ボタンで射角が変化する。

必殺 ライオットスタンプ　RC○／○　FR○／×

↓↙←+Ⓚ

判 立・空　ダ 40／36



基本的な性能はNORMAL版と変わらないものの、敵に当たるとカカト落としに移行する。このカカト落としがヒットすると、地面バウンド効果を誘発し、ダウン復帰不能状態で浮かせる。

必殺 Ⓢグランドヴァイパー　RC○○／○／　FR○×／×／

↓↙←+Ⓢ

判 屈・空F／立・屈・空F　ダ 8×2~7／60／18×9



低い姿勢で突進したあと、**ドラゴンインストール版ヴォルカニックアアヴァイパー**で上昇する。突進中は方向キーとボタン連打で突進距離を上昇させられる。中間距離での奇襲に使えるぞ。

必殺 Ⓗグランドヴァイパー　RC○○／○／　FR○×／×／

↓↙←+Ⓗ

判 屈・空F／立・屈・空F／立ち・空F　ダ 8×2~7／20×3／50



Ⓢ版との違いは、突進後に**ドラゴンインストール版バンディットリヴォルヴァーを**出すこと。使用方法はⓈ版と同じで、どちらも突進後の攻撃直前にフォースロマンキャンセルが可能。

覚醒 サーベイジファング　RC×　FR○

↓↘→↓↘→+Ⓟ

判 全　ダ 40×3／30×3／20×6

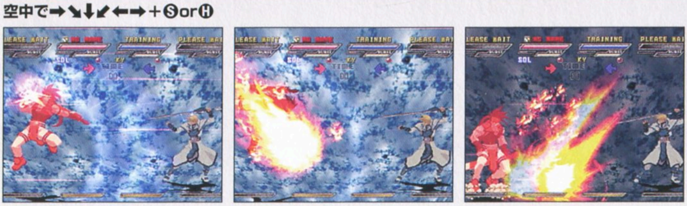


画面上に巨大な火柱を発生させる覚醒必殺技。全体攻撃効果はないものの、12ヒットする多段技なので複数の敵にも攻撃しやすい。また、動作後の隙も少なく連射可能と凄まじい性能だ。

覚醒 ドラグーンリヴォルヴァー　RC×　FR×

空中で→↘↓↙←→+Ⓢor Ⓗ

判 全　ダ 20×n／60×n



腕から多段ヒットする火の弾を飛ばし、地面に着弾すると巨大な火柱が4本発生。Ⓢは前方斜め下約60度、Ⓗは45度に向かって飛ぶ。全体攻撃効果はないが、多段なので複数を攻撃できる。

NORMAL EX

戦術解説

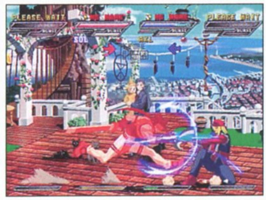


何をしても負ける要素なし!

出す通常技は出が早く隙が小さいうえ、必殺技も**空中ガンフレイム(空中で↓↘→+ⓈorⒽ)**などを適当に出すだけで十分に強い。さらに、テンションゲージは常にMAX状態なので、ロマンキャンセルや覚醒必殺技が使い放題と傍若無人の性能。普通に戦っていれば、まず負けることはないぞ。



ハイジャンプから**空中ガンフレイム**を連射する。これだけでも十分に強力だ。ヒット時は追撃を狙っていこう。



攻撃発生の早い遠距離立ちⓈや立ちⒽでけん制し、ガードさせたらダッシュから打撃と投げの2択を迫ろう。

NORMAL EX

気絶に要注意

約10カウント経過すると、ボスソルは気絶状態になり、約1秒間無防備な状態になってしまう。この状態で攻撃を受けるとカウンターヒットになってしまうので注意すること。強力な力を手に入れた代償として、戦闘中に気絶するタイミングを計算しつつ戦おう。





気絶中は連続技を受けてしまう危険な状態。気絶直前になったら**サーベイジファング(↓↘→↓↘→+Ⓟ)**を出そう。

NORMAL EX

ガードと攻撃をかねたテクニック

立ちⓀは攻撃発生が凄まじく早く、出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルすると、攻撃判定を出した状態でガードモーションに移行できる。入力は立ちⓀ→ずらし押しⓅorⒽと入れればOK。早すぎると攻撃判定が出る前にガードになるので注意しよう。



入力が成功していれば、ガードモーションが出ているのに敵は攻撃を受ける。攻撃と防御を兼ねている、おもしろいテクニックだ。

NORMAL

基本連続技

1 ライオットスタンプ→ジャンプⓈ+Ⓗ→Ⓒ→ドラグーンリヴォルヴァー









ライオットスタンプ(↓↘←+Ⓚ)後、昇り中にⓈ+Ⓗ。**空中サーベイジファング(空中で→↘↓↙←→+ⓈorⒽ)**入力は要練習。

2 【近距離or遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】→ダッシュ【近距離or遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】×n

3 足払い→立ちⓀ→Ⓒ→バンディットリヴォルヴァー→【遠距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→ドラグーンリヴォルヴァー

完全技データ BOSS SOL ボスソル

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量		ヒット数	各種キャンセル
						技出し	技ヒット		
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	12	0	0	1	CR
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	1	14	0	0	2	CR
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	0	1	CJR
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	0	1	CR
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	44	0	0	1	CJR
共通	ダストアタック		立・空F	3	17	0	0	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	0	1	CR
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	14	0	0	1	CR
共通	しゃがみⓈ		立・屈・空F	3	24	0	0	1	CR
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	40	0	0	1	CJR
共通	足払い		屈・空F	5	30	0	0	1	CR
			ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	12	0	0	1	CR
共通	ジャンプⓀ		立・空	3	22	0	0	1	CJR
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	25	0	0	1	CJR
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	20	0	0	2	CJR
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		立・空	4	33	0	0	1	CJR
			カウンターヒット時壁バウンド、強制基底ダメージ補正75%、ガードバランス減少値8						
共通	→+Ⓟ		立・屈・空F	3	32	0	0	1	CR
			ヒット時壁バウンド効果						
共通	→+Ⓗ		立・屈・空F	5	40	0	0	2	CR
			気絶値1.5倍						
共通	通常投げ		―	―	60	0	0	―	―
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		―	―	60	0	0	―	―
			強制基底ダメ゛ジ補正50%、気絶値1.5倍						
共通	デッドアングルアタック		全	3	25	0	0	1	R
			ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	0	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	3	30	0	0	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	30	0	0	1	CJR
			基底ダメージ補正85%						
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	4	30	0	0	1	CJR
共通	ガンフレイム	↓↘→+Ⓟ	全	3	60	0	0	1	―
			ヒット時浮かせ効果、全体ヒット						
共通	空中ガンフレイム	空中で↓↘→+ⓈorⒽ	全 全	3 2	30 15、42、30	0 0	0 0	3 1	― ―
			ヒット時浮かせ効果、降下部分が3ヒット時なかった場合地面に着弾、着弾後は距離によってダメージが変化する						
共通	ガンフレイムフェイント	↓↙←+Ⓟ	―	―	―	0	0	―	―
共通	Ⓢヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 20	0 0	0 0	1 2	R R
			出始め～1段目無敵、1段目ヒット時ダウン効果、2、3段目浮かせ効果&全体ヒット						
共通	Ⓗヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	5 3	60 18	0 0	0 0	1 9	R R
			出始め～1段目打撃無敵、全体ヒット、1段目ヒット時ダウン効果&ガードバランス減少1& 気絶値2倍、2段目以降ヒット時浮かせ効果&ガードバランス減少						
共通	空中ヴォルカニックヴァイパー	空中で→↓↘+ⓈorⒽ	立・屈・空F 全	3 4	40 20	0 0	0 0	1 2	R R
			出始め～1段目打撃無敵、ヒット時浮かせ効果、2、3段目全体ヒット						
共通	叩き落とし	→↓↘+Ⓗor↓↙←+Ⓢ中に↓↙←+Ⓚ	全	3	16	0	0	1	R
			ヒット時叩きつけ効果						
共通	Ⓢグランドヴァイパー	↓↙←+Ⓢ	屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	3 5 3	8 60 18	0 0 0	0 0 0	2～7 1 9	RF R R
			出始め上半身無敵、全体ヒット、突進中足元以外無敵&気絶値0.25倍&ボタン連打でヒット数アップ、 突進部分終了後ヴォルカニックヴァイパー（Ⓗ）同等に移行						
共通	Ⓗグランドヴァイパー	↓↙←+Ⓗ	屈・空F 立・屈・空F 立・空F	3 4 5	8 20 50	0 0 0	0 0 0	2+7 3 1	RF R R
			出始め上半身無敵、全体ヒット、突進中足元以外無敵&気絶値0.25倍&ボタン連打でヒット数アップ、 突進部分終了後バンディットリヴォルヴァー同等に移行						
共通	バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+Ⓚ	立・屈・空F 立・空F	4 5	20 50	0 0	0 0	3 1	R R
			出始め打撃無敵あり、1～3段目ヒット時浮かせ効果、4段目叩きつけ効果、全体ヒット						
共通	空中バンディットリヴォルヴァー	空中で↓↘→+Ⓚ	全 全	4 5	20 50	0 0	0 0	3 1	R R
			全体ヒット						
共通	ライオットスタンプ	↓↙←+Ⓚ	立・空 立・空	3 5	40 36	0 0	0 0	1 1	RF R
			動作中空中判定、1段目地上ヒット時浮かせ効果、2段目ヒット時叩きつけバウンド効果&全体ヒット						
共通	ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+Ⓚ	―	―	40	0	0	―	―
			強制基底ダメージ補正60%						
共通	ファフニール	←↙↓↘→+Ⓗ	立・屈・空F	5	70	0	0	1	RF
			ヒット時壁バウンド効果、カードバランス減少10						
共通	タイランレイブver．B	→↘↓↙←→+Ⓗ	立・屈・空F 全	5 4	80 60	0 0	0 ―	1 1	R ―
			出始め～1段目打撃無敵、全体ヒット、1段目気絶値0.25倍、 2段目ヒット時壁バウンド&強制基底ダメージ補正70%&ガードバランス減少8&気絶値0倍						
共通	サーベイジファング	↓↘→↓↘→+Ⓟ	全 全 全	5 5 5	40 30 20	0 0 0	0 0 0	3 3 6	F
			暗転した瞬間無敵、ヒット時ダウン効果						
共通	ドラグーンリヴォルヴァー	空中で→↘↓↙←→+ⓈorⒽ	全 全	5 3	20 60	0 0	0 0	n 4	― ―
			暗転前無敵						

覚醒の聖騎士

移動スピードが速く、必殺技は高性能な技が勢ぞろい。「反則」と呼べる圧倒的強さを手にしているぞ。

BOSS KY
ボスカイ



使用条件

EXカイを出現させた状態でGGブーストモードの巨大ロボカイⅡを倒す。EXカイを出していない場合に巨大ロボカイⅡを倒した場合は、EXカイ出現と同時に使用可能となる。

NORMAL EX 通常技ピックアップ PICK UP
BOSS KAI

立ちⒽ
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	37	○	×

ダメージが高く、連続技の中継に使う。カウンター時はよろけを誘発する。

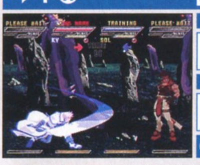
ジャンプⒽ
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空	33	○	×

攻撃判定が強く、持続時間も長いので使いやすい。先端を当てるように出そう。

➡+Ⓗ
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	36×2	○	○

攻撃力が高く、ヒット時は大幅に先に動けるのが特徴。固めに使うと効果的。

近距離立ちⓈ
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	22	○	○

攻撃発生が早く、ジャンプキャンセル可能なので、連続技の中継に役立つ。

しゃがみⓈ
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	25	○	×

立ちガード不能の下段攻撃。攻撃発生もそこそこ早く、ガード崩しに有効。

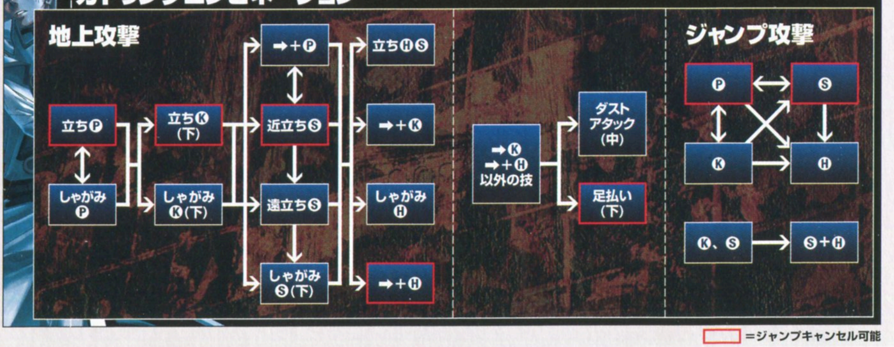
ダストアタック
RC ○ FR ×



判定	ダメージ	C	JC
立・空F	15	×	×

しゃがみガード不能の中段攻撃で、攻撃発生がそこそこ早くリーチも長い。

ガトリングコンビネーション



□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL EX 必殺技 ピックアップ PICK UP BOSS KAI

必殺 スタンエッジチャージアタック RC× FR×

↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 20×3



基本的な性能はNORMAL版のそれと変わらないが、フォースロマンキャンセルが不可能に。しかし、攻撃発生が早く、技後の硬直が少ないのでなんら問題はない。けん制に使おう。

必殺 空中スタンエッジ RC× FR○

空中で↓↘→+ⓈorⒽ　判 全　ダ 33×2



Ⓢ版とⒽ版の弾の軌道で、スタンエッジを2発同時に発射する。Ⓢ版は弾速が非常に遅く、Ⓗ版は速い。前者はあとを追いかけられるので盾代わりに、後者は弾速の速さを活かしてけん制に。

必殺 Ⓢヴェイパースラスト RC○ FR×

→↓↘+Ⓢ　判 立・屈・空F　ダ 40、25、25



出始めから攻撃発生後まで無敵時間があるうえ、3ヒットするようになっている。攻撃判定が後ろまで出るため、画面端での対空に便利。ガードされても隙が小さめなので強気に出そう。

必殺 Ⓗヴェイパースラスト RC○ FR×

→↓↘+Ⓗ　判 立・屈・空F／立・屈・空F／全／全　ダ 40／25／24／30



Ⓢ版と同様にこちらも攻撃発生後まで無敵が続く。Ⓢとの違いは上昇後に自動でクレシェントスラッシュ→グリードセバーの追加攻撃を出すこと。ヒットさせればダウンを奪えるぞ。

必殺 ニードルスパイク RC○／× FR×

↓↘→+Ⓚ　判 屈・空F／立・空F　ダ 24、24／36



見た目こそ通常のそれと変わらないものの、最初のなぎ払いが2ヒットするようになり、飛び蹴りヒット後は壁バウンド効果がついた。ヒット後に追撃を決められるので連続技に使おう。

必殺 スタンエッジ・プロダクション RC× FR○

↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 20×5



2キャラ分ほど前方の位置に、巨大な雷球を停滞させる飛び道具。停滞している時間が長いので、ガードさせれば一方的に攻め込める状況を作れるのが利点。また、連続技にも組み込める。

覚醒 セイクリッドエッジ RC× FR○

→↘↓↙←→+Ⓟ　判 立・屈・空　ダ 40×n



前方に向かっていくつもの雷を走らせる覚醒必殺技。無敵時間はないものの、攻撃発生が早いうえに全体攻撃効果がある。ただし、潰されたときはその場で雷が消滅するので注意しよう。

覚醒 ライド・ザ・ライトニング(リバース) RC○ FR×

→↘↓↙←→+Ⓗ　判 立・屈・空F　ダ 36×4、25×4



出始めから無敵時間があり、全身に攻撃判定を持つ。上昇中にヒットすれば、自動で追加攻撃に移行し、追加攻撃ヒット後はダウン復帰不能状態で跳ね返ってくる。





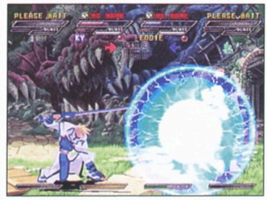
NORMAL 戦術解説

豊富な飛び道具を乱れ撃て!

スタンエッジ・チャージアタック(↓↘→+Ⓢ)などの技を連発するだけでも十分強力。**セイクリッドエッジ(→↘↓↙←→+Ⓟ)**や**スタンエッジ・プロダクション(↓↘→+Ⓗ)**でラインを制圧しよう。また、接近された場合は、**ヴェイパースラスト(→↓↘+ⓈorⒽ)**で対抗しよう。



セイクリッドエッジを出せばライン上の敵すべてに攻撃できる。これを盾にして攻め込んでいくのも非常に強力だ。

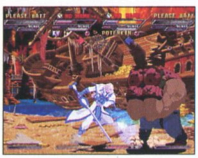


空中スタンエッジ(空中で↓↘→+ⓈorⒽ)や**スタンエッジ・プロダクション**を連発して、弾幕を張ろう。

NORMAL ガードの崩し方

スタンエッジ・プロダクション(↓↘→+Ⓗ)や**スタンエッジ・チャージアタック(↓↘→+Ⓢ)**をガードさせたら、ダッシュから**エレガントに斬る(密着して→↓↘+Ⓟ)**と近距離立ちⓈで2択を。近距離立ちⓈ後は、立ちⒽから**スタンエッジ・プロダクション**だ。





飛び道具をガードさせたあとなど、有利な状況を作ったら打撃と投げの2択を迫る。ガードを崩して連続技を決めろ。

NORMAL 気絶にはご用心!

ボスカイもボスソルと同じく、10秒間ごとに気絶状態が発生する。この状態で攻撃を受けると必ずカウンターヒットになるので、連続技を喰らう危険性が高い。ある程度、気絶する時間を計算しつつ、気絶直前に**セイクリッドエッジ(→↘↓↙←→+Ⓟ)**を出そう。



セイクリッドエッジをガードさせるか、**ライド・ザ・ライトニング(リバース)(→↘↓↙←→+Ⓗ)**を複数の敵に当てられれば、反撃を受けない。

NORMAL 基本連続技

1 ライド・ザ・ライトニング(リバース)→セイクリッドエッジ









ライド・ザ・ライトニング(リバース)(→↘↓↙←→+Ⓗ)ヒット位置が端近くの場合は、先に**セイクリッドエッジ(→↘↓↙←→+Ⓟ)**を出そう。

2 (画面端付近)ダッシュ【しゃがみⓀ→近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→ニードルスパイク→Ⓗヴェイパースラストorライド・ザ・ライトニング(リバース)

3 (画面端)→+Ⓗ→{ダッシュ【近距離立ちⓈ→立ちⒽ】→Ⓒ→スタンエッジ・プロダクション→ⒻⓇⒸ→ダッシュ→+Ⓗ}×n

完全技データ BOSS KY ボスカイ

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	8	0	0	1	CJR
共通	立ちⓀ		屈・空F	1	12	0	0	1	CJR
			基底ダメージ補正80%						
共通	近距離立ちⓈ		立・屈・空F	5	22	0	0	1	CJR
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	28	0	0	1	CR
共通	立ちⒽ		立・屈・空F	5	37	0	0	1	CR
			カウンターヒット時よろけ効果						
共通	ダストアタック		立・空F	3	15	0	0	1	R
			ガードバランス減少20						
共通	しゃがみⓅ		立・屈・空F	1	8	0	0	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	14	0	0	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	25	0	0	1	CR
共通	しゃがみⒽ		立・屈・空F	5	30	0	0	2	CR
共通	足払い		屈・空F	3	30	0	0	1	CJR
			ヒット時ダウン効果						
共通	ジャンプⓅ		立・空	1	12	0	0	1	CJR
共通	ジャンプⓀ		立・空	1	16	0	0	1	CR
共通	ジャンプⓈ		立・空	3	22	0	0	1	CJR
共通	ジャンプⒽ		立・空	3	33	0	0	1	CR
共通	ジャンプⓈ+Ⓗ		全	3	30	0	0	1	−
			カウンターヒット時ダウン効果、飛び道具判定						
共通	➡+Ⓟ		立・屈・空F	3	30	0	0	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	➡+Ⓚ		立・屈・空F	4	24	0	0	1	R
共通	➡+Ⓗ		立・屈・空F	5	36	0	0	2	CJR
共通	通常投げ		−	−	60	0	0	−	−
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	空中投げ		−	−	60	0	0	−	−
			基底ダメージ補正50%						
共通	デッドアングルアタック		立・屈・空F	3	25	0	0	1	−
			ヒット時壁バウンド効果、基底ダメージ補正50%						
共通	奥ライン攻撃		立・屈・空F	2	36	0	0	1	CJR
			基底ダメージ補正70%、カウンターヒット時ダウン効果						
共通	手前ライン攻撃		立・屈・空F	2	36	0	0	1	CJR
			基底ダメージ補正70%、カウンターヒット時ダウン効果						
共通	背後攻撃		立・屈・空F	3	20	0	0	1	CJR
共通	ライン飛ばし攻撃		立・屈・空F	5	37	0	0	1	CJR
共通	Ⓢヴェイパースラスト	➡⬇⬊+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 25	0 0	0 0	1 2	R R
			出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果						
共通	Ⓗヴェイパースラスト	➡⬇⬊+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F 全 全	3 3 3 4	40 25 24 30	0 0 0 0	0 0 0 0	1 1 1 1	R R R R
			出始め〜1段目無敵、1〜3段目ヒット時浮かせ効果、4段目叩きつけ効果						
共通	空中ヴェイパースラスト	空中で➡⬇⬊+ⓈorⒽ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	40 25	0 0	0 0	1 2	R R
			出始め〜1段目無敵、ヒット時浮かせ効果						
共通	グランドヴェイパースラスト	⬇⬋⬅+Ⓢ	立・屈・空F 立・屈・空F 立・屈・空F	3 3 3	10 24 16	0 0 0	0 0 0	1 1 1	RF R R
			出始め打撃無敵あり、1段目終了後〜2段目無敵あり、1段目ダウン効果、2、3段目浮かせ効果						
共通	斬り払い	⬇⬋⬅+Ⓢ中に⬇⬋⬅+Ⓚ	立・屈・空F	3	10	0	0	1	R
			ヒット時ダウン効果						
共通	スタンエッジ・チャージアタック	⬇⬊➡+Ⓢ	全	5	20	0	0	3	
共通	スタンエッジ・プロダクション	⬇⬊➡+Ⓗ	全	5	20	0	0	5	F
共通	空中スタンエッジ	空中で⬇⬊➡+ⓈorⒽ	全	5	33	0	0	2	F
共通	ニードルスパイク	⬇⬊➡+Ⓚ	立・屈・空F 立・空F	3 3	24 36	0 0	0 0	2 1	R −
			出始め打撃無敵あり、2段目後空中判定あり、1、2段目浮かせ効果、3段目壁バウンド効果						
共通	クレシェントスラッシュ	⬇⬋⬅+Ⓚ	立・空	3	24	0	0	1	R
			動作中空中判定あり、ヒット時浮かせ効果、ガードバランス減少10						
共通	エレガントに斬る	密着して➡⬇⬊+Ⓟ	−	−	70	0	0	−	−
			強制基底ダメージ補正40%						
共通	ライド・ザ・ライトニング	空中で➡⬊⬇⬋⬅➡+Ⓗ	全 全 全	5 3 3	60 12 40	0 0 0	0 0 0	1 2 1	− − −
			出始め打撃無敵あり、ヒット時壁バウンド効果、1段目気絶値0.25倍、2段目以降気絶値0倍						
共通	セイクリッド・エッジ	➡⬊⬇⬋⬅➡+Ⓟ	全	3	40	0	0	n	F
			暗転した瞬間打撃無敵、ヒット時ダウン効果、気絶値0.5倍						
共通	ライド・ザ・ライトニング(リバース)(ヒット時)	➡⬊⬇⬋⬅➡+Ⓗ	立・屈・空F 立・屈・空F	3 3	36 25	0 0	0 0	4 4	R R
			出始め〜4段目無敵、気絶値0倍、1〜6段目ヒット時浮かせ効果、7段目ヒット時ダウン効果、8段目ヒット時壁バウンド効果						
共通	ライド・ザ・ライトニング(リバース)(ガードor空振り時)	➡⬊⬇⬋⬅➡+Ⓗ	立・屈・空F	3	32	0	0	1	R
			1〜4段目がガードor空振り時のみ移行、ヒット時ダウン効果						

名もなき3本の刃

その名のとおり、強さに期待をしてもするだけ損。
しかし、ザコなりのおもしろさは十分にあるぞ。

ZAKO A B C
ザコA B C



使用条件
GGブーストモードでボスソル、ボスカイを倒す。VS、トレーニング、GGブーストモードで使用可能になる。なお、VS、トレーニングモードはプレイヤーのみ使用可能。

NORMAL EX 通常技 ピックアップ PICK UP ZAKO A,B,C

ザコA 立ちⓅ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	10	○	○

ストレートを繰り出す技で、連打が可能。攻撃判定は特に強くなく、リーチも短い。

ザコA 立ちⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	14	○	○

身を引きつつ蹴りを出す。足元のやられ判定が下がるので、一応けん制に使える。

ザコB 立ちⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
立・屈・空F	14	○	×

攻撃判定が上方向に出るうえ、発生も早い。対空攻撃として使っていこう。

ザコB しゃがみⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	12	○	×

体を引きながら蹴りを出す。立ちⓀとこの技しかないのでこちらをけん制に。

ザコC しゃがみⓀ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	10	○	×

リーチが長く、連打が利く下段技。連続技の始動や、ガード崩しに便利だ。

ザコC しゃがみⓈ RC○ FR×



判定	ダメージ	C	JC
屈・空F	16	○	×

リーチが長く、攻撃判定の強さがウリ。連続技の中継やけん制にも使おう。

ガトリングコンビネーション

ザコA
立ちⓅ → 立ちⓀ

ザコB
なし

ザコC
- 立ちⓀ ↔ 遠立ちⓈ
- 立ちⓀ ↔ しゃがみ(下)Ⓚ
- 立ちⓀ → しゃがみ(下)Ⓢ
- 遠立ちⓈ ↔ しゃがみ(下)Ⓚ
- 遠立ちⓈ → しゃがみ(下)Ⓢ
- しゃがみ(下)Ⓚ → しゃがみ(下)Ⓢ

□=連打キャンセル可能　□=ジャンプキャンセル可能

NORMAL 必殺技 ピックアップ PICK UP ZAKO ABC

必殺 剛天雷撃キック　RC○ FRC○

↓↙←+Ⓚ　判 立・屈・空F　ダ 25




しゃがみ込んで力をため、サマーソルトキックを放つ。上昇しきった時の攻撃判定が強く対空に使え、ヒット時は上に浮かせる。なお、攻撃の出た瞬間にフォースロマンキャンセルが可能。

必殺 魔人撲滅タックル　RC○ FRC○

↓↙←+Ⓟ　判 立・屈・空F　ダ 30




力を溜めて前方に衝撃波を作り突進する。突進速度は速いものの、突進中に攻撃判定が消滅してしまう。ヒット時は上に吹き飛ばし、動作の終わり際にフォースロマンキャンセル可能だ。

必殺 Ⓢ光臨疾風波　RC× FRC○

↓↘→+Ⓢ　判 全　ダ 25




気で生成した光の輪を放つ飛び道具。弾速はそこそこ早く、画面の端から端まで飛んでいく。攻撃発生は早いが硬直は長め。弾を発射した瞬間にフォースロマンキャンセルができるぞ。

必殺 Ⓗ光臨疾風波　RC× FRC○

↓↘→+Ⓗ　判 全　ダ 15×3




Ⓢ版と同様に光の輪を放つのだが、こちらは弾速が遅く、射程が短いものの3ヒットするように。連続技の締めや、接近戦での固めに使え、こちらもフォースロマンキャンセル可能。

必殺 落桜龍神スパイク　RC○ FRC○

↓↙←+Ⓚ　判 立・空　ダ 24




同ライン上の最も近くにいる敵の真上に停滞し、すぐさま真下に蹴りを出す。中段攻撃でヒット時はダウンを奪う。着地した瞬間にフォースロマンキャンセルができ、追撃も決められる。

必殺 空中落桜龍神スパイク　RC○ FRC○

空中で↓↙←+Ⓚ　判 立・空　ダ 24




空中版はコマンド成立時点でその場から落下する蹴りを出す。ジャンプの昇り中でも出せるので、かなり発生の早い中段攻撃として機能し、ガードを崩す手段として非常に重宝する。

NORMAL 基本連続技

1 (ザコC)ダッシュ[しゃがみⓀ×2→しゃがみⓈ]→Ⓒ→Ⓗ光臨疾風波→ⒻⓇⒸ→ダッシュ[立ちⓈ→しゃがみⓈ]→Ⓗ光臨疾風波






最初のしゃがみⓀは近距離で当てるのがコツ。Ⓗ光臨疾風波(↓↘→+Ⓗ)後はすぐにダッシュし、密着して立ちⓈを当てろ。

2 (ザコA)立ちⓀ→Ⓒ→剛天雷撃キック

3 (ザコB)魔人撲滅タックル→ⓇⒸ→魔人撲滅タックル



NORMAL
EX

戦術解説

剛天雷撃キックにすべてをかけろ!



ダッシュ、ガードがないため、接近すること自体が大変。ライン移動や2段ジャンプを使い、攻撃を喰らわないように立ち回ろう。接近できたら空中にいる敵に合わせ、**剛天雷撃キック(↓↙←+Ⓚ)**を出そう。攻撃力が低いのは誰の目から見ても明らかなので、無理に攻める必要はないぞ。



ダッシュもガードもないので、画面の中央に行く必要はない。



接近してきたら、**剛天雷撃キック**を出して迎撃をしてみよう。

NORMAL
EX

戦術解説

隙あらば魔人撲滅タックルを!



ガードはできるものの、ダッシュもジャンプも不可能なため、移動にかなり制限を受ける。ライン移動を使い、安全なラインで前進していこう。敵が空中から接近してくるようなら立ちⓀで迎撃し、他の敵と戦っているなど、隙を見せていたら**魔人撲滅タックル(↓↙←+Ⓟ)**を叩き込もう。



空中の敵は立ちⓀで迎撃。敵のジャンプ攻撃のほうが強力なようならば、ライン移動で逃げよう。



隙あらば**魔人撲滅タックル**を決める。遠距離までは届かないので、射程距離を見定めて狙おう。

NORMAL
EX

戦術解説

光臨疾風波を軸に攻め込もう



ザコCはバックステップ以外の行動を取れるため、移動手段が豊富。遠距離では**Ⓢ光臨疾風波(↓↘→+Ⓢ)**でけん制したり、ダッシュからしゃがみⓀで攻める。しゃがみⓀをガードさせたら、再度ダッシュしゃがみⓀか、超低空**空中落桜龍神スパイク(空中で↓↙←+Ⓚ)**で下段と中段の2択を。



↓↙←↖+Ⓚと入力すれば、超低空で**落桜龍神スパイク**が出せる。攻撃発生の早い中段なのでガードを崩せるぞ。



バックステップはないものの、背を向けてダッシュすれば反対側に逃げられる。スピードも速いので便利だぞ。



完全技データ ZAKO-A B C ザコABC

タイプ	技名称	コマンド	ガード方法	攻撃レベル	ダメージ値	テンションゲージ増加量 技出し	テンションゲージ増加量 技ヒット	ヒット数	各種キャンセル
ザコA									
共通	立ちⓅ		立・屈・空F	1	10	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正80%						
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	14	0	22	1	CR
共通	剛天雷撃キック	↓↙←+Ⓚ	立・屈・空F	4	25	0	32	1	RF
			ヒット時浮かせ効果、着地の硬直中しゃがみくらい						
ザコB									
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	14	0	22	1	CR
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	1	12	0	12	1	CR
			基底ダメージ補正70%						
共通	魔神撲滅タックル	↓↙←+Ⓟ	立・屈・空F	4	30	0	32	1	RF
			ヒット時ダウン効果						
ザコC									
共通	立ちⓀ		立・屈・空F	2	10	0	22	1	CJR
共通	遠距離立ちⓈ		立・屈・空F	3	16	0	22	1	CJR
共通	しゃがみⓀ		屈・空F	2	10	0	22	1	CR
			基底ダメージ補正75%						
共通	しゃがみⓈ		屈・空F	3	16	0	22	1	CR
共通	光臨疾風波（Ⓢ）	↓↘→+Ⓢ	全	5	25	0	32	1	F
共通	光臨疾風波（Ⓗ）	↓↘→+Ⓗ	全	5	15	0	32	3	F
共通	落桜龍神スパイク（空中可）	↓↙←+Ⓚ	立・空	3	24	0	22	1	RF
			地上ヒット時ダウン効果						

ロボカイⅡのカイ現象!?

γブレードのカイ現象

EX版ロボカイⅡの**γブレード**(<N>→↘↓↙←+Ⓚ、<H>←↙↓↘→+Ⓗ)は、ヒットorガードしたあとにⒽを押すと硬直がなくなることが発覚した。攻撃後にすぐ動けるので、高威力の連続技を決めたり、ガードされても攻め続けられる。さらには連続で**γブレード**を撃って固め続けるといった芸当も可能だ。ただし、この現象が起こるのは地上版のみで、空中版は3発まで出すと終了だ。



ヒットしても硬直が長く追撃を決めれない、と一見なんの見返りもないようなEX版地上**γブレード**。しかし、敵に当たったあとにⒽを押すと……。



なんと硬直がなくなり、すぐ動けるように。このあとは素早く次の技につないでいこう。また、再度**γブレード**を撃てば連続ガードさせられる。

熱暴走のカイ現象

ロボカイⅡが熱暴走でオーバーヒートする際、**よく話し相手になってくれます**(↓↙←+ⓅorⓀorⓈorⒽ)が本体に重なっていると、ロボカイⅡの代わりに**よく話し相手になってくれます**が破壊される。すると、100℃を超えても自爆しなくなり、熱量を気にすることなく戦えるのだ。ただし、この状態中に投げるか、投げられる、一部の演出が入る必殺技をくらうと、通常の状態に戻る。



ロボカイⅡは強力な必殺技こそ多いが、熱暴走による自爆がやっかい。そんな時は、100℃になる瞬間に**よく話し相手になってくれます**と重なろう。



そうするとロボカイⅡの代わりに**よく話し相手になってくれます**が爆発。これでもう自爆しなくなるぞ。ただし、投げと一部の必殺技には要注意。

攻略ガイド

1000本ノックの部屋

ランダム要素のある技を1000回ずつ投げ、確率を調べてみた。果たしてその結果は？

ファウスト／ロボカイⅡの何が出るかな?

何が出るかな？を1000回投げて、アイテム出現率を調査。結果、1番出たのがハンマー、次点でちびファウスト(ちびロボカイⅡ)と爆弾となった。また、回復アイテム2つを合計すると、約4分の1とかなり高い確率だ。



ファウストとロボカイⅡでのアイテムの出る確率に大きな違いはないようだ。

ファウスト

何が出るかな？×1000							
ハンマー	チビファウスト	ドーナツ	チョコレート	爆弾	毒薬	メテオ	チビポチョムキン
212	216	121	121	173	84	73	0
21.2%	21.6%	12.1%	12.1%	17.3%	8.4%	7.3%	0.0%

槍天遠心乱舞～何が出るかな？×1000							
ハンマー	チビファウスト	ドーナツ	チョコレート	爆弾	毒薬	メテオ	チビポチョムキン
197	176	122	132	185	123	65	0
19.7%	17.6%	12.2%	13.2%	18.5%	12.3%	6.5%	0.0%

な・な・な・なにがでるかな！×250（アイテム×1000）							
ハンマー	チビファウスト	ドーナツ	チョコレート	爆弾	毒薬	メテオ	チビポチョムキン
206	180	129	119	170	142	54	0
20.6%	18.0%	12.9%	11.9%	17.0%	14.2%	5.4%	0.0%

ロボカイⅡ

何が出るかな？×1000							
ハンマー	チビファウスト	ドーナツ	チョコレート	爆弾	毒薬	メテオ	チビポチョムキン
200	169	127	142	176	121	63	2
20.0%	16.9%	12.7%	14.2%	17.6%	12.1%	6.3%	0.2%

ザッパの憑依の確率は？

動作終了時にランダムで憑依をする、**こんにちは三匹のムカデ**は3種類ともほぼ同確率で憑依することがわかった。また、攻撃をくらった時に起きる自動憑依は、約3分の2が無憑依という結果に。そして、残りの3分の1で3種類の悪霊どれかがほぼ同確率で憑依するようだ。

何が出るかな？×1000		
犬	剣	幽霊
319	350	331
31.9%	35.0%	33.1%

自動憑依			
犬	剣	幽霊	無憑依
114	130	120	635
11.4%	13.0%	12.0%	63.5%



どの悪霊が憑依するかは同確率。犬が出るか剣が出るかは本人の運次第だ。

チップのクナイ千本投げ

破翼落鳳のランダムで出現する、鉄アレイとちくわの出現率を調べた。結果はそれぞれ2%以下というかなり低い出現率であることがわかった。しかし、**破翼落鳳**は1度に12本のクナイを投げるので、技中に鉄アレイやちくわが含まれていることは少なくない。また、度に鉄アレイやちくわが2つ以上出るときもあるぞ。

破翼落鳳×84（クナイ×1008）		
クナイ	鉄アレイ	ちくわ
975	17	16
96.70%	1.7%	1.6%



鉄アレイ、ちくわはともに低確率で出る。鉄アレイならラッキーだ。

フォースロマンキャンセル可能技一覧 1

ここでは全26キャラクターに用意されているフォースロマンキャンセル対応技のキャンセルタイミングを写真付きで紹介。すべてのフォースロマンキャンセルをマスターして、戦闘力アップをめざそう！



キャラ名		タイプ		技名	タイミング	受付幅
アバ A.B.A	1	NORMAL		牽引	移動し始めてから3〜5F目	3
	2	NORMAL		消却	足が伸びて移動し始める瞬間	3
	3	NORMAL		断獄(通常時)	カギを振り下ろして光のエフェクトが出た瞬間	3
	4	NORMAL	EX	断罪	攻撃発生の瞬間から3F間	3
	5	NORMAL	EX	根絶	攻撃判定が消える3F前	3
ロボカイ ROBO KY	6	NORMAL		立ちⒽ	攻撃発生の瞬間から4F間	4
	7	NORMAL		しゃがみⒽ	姿勢を戻し始める直前	3
	8	NORMAL		痛カイ撃	無敵になった瞬間	3
	9		EX	Ⓢ喰らっとくカイ？	ミサイルが出た瞬間	1
	10		EX	Ⓗ喰らっとくカイ？	ミサイルが出た瞬間から3F間	3
	11		EX	トリニトロトルエン偏執	最後のミサイルが出ていった瞬間	3
ソル=バッドガイ ROBO KY	12	NORMAL		ガンフレイム	炎のエフェクトが見えてから7、8F目	2
	13	NORMAL		バンディットブリンガー	頂点付近、手に炎が見えた瞬間	3
	14	NORMAL		ライオットスタンプ	壁を蹴って蹴りが出た瞬間	4
	15	NORMAL	EX	ファフニール	拳を突き出した瞬間	4
	16		EX	Ⓗガンフレイム	画面の3分の2程度進んだ瞬間	2
	17		EX	フレイムディッパー	2段目の攻撃判定が出る3〜5F前	3
カイ=キスク ROBO KY	18	NORMAL		スタンディッパー	2段目を構えた瞬間	3
	19	NORMAL		ヴェイパースラスト	攻撃後に宙返りし終わる瞬間	3
	20	NORMAL	EX	スタンエッジ・チャージアタック	目の前に球状の光が見えた瞬間	2
	21	NORMAL	EX	スタンエッジ(空中)	着地した瞬間	3
	22	NORMAL	EX	セイクリッドエッジ	突進する光の剣が見えてから5、6F後	2
	23		EX	グランドヴェイパースラスト	攻撃発生の直前の剣を振りかぶった瞬間	2

※F=フレーム。作品中の時間を表す最小単位で、1フレームは60分の1秒のこと。

フォースロマンキャンセル可能技一覧 2

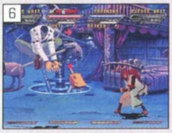


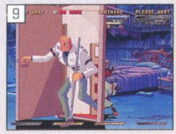
キャラ名	No.	タイプ		技名	タイミング	受付幅
メイ MAY	1	NORMAL		イルカさん・縦	ヒットorガード時のみ跳ね返る、その瞬間から6F間	6
	2	NORMAL		イルカさん・横	ヒットorガード時のみ跳ね返る、その瞬間から6F間	6
	3	NORMAL	EX	➘+Ⓚ	あお向けに寝転がった後、起き上がる瞬間	3
	4	NORMAL	EX	拍手で迎えてください	手を振り上げる直前	2
	5		EX	アクアローリング	空中で体を丸めた瞬間	2
	6		EX	山なりアクアローリング	空中で体を丸めた瞬間	2
	7		EX	ミストファイナー	ハート型のエフェクトが小さくなり始めた瞬間	3
ミリア=レイジ MILLIA RAGE	8	NORMAL		Ⓗタンデムトップ	髪の毛を円状に振り回した瞬間	3
	9	NORMAL		ウィンガー	上昇後、急降下する瞬間	3
	10	NORMAL		高速落下	着地した瞬間	3
	11	NORMAL	EX	アイアンセイバー	突進する瞬間	6
	12	NORMAL	EX	バッドムーン	跳ね返って、月の形が終わる瞬間	3
	13		EX	Ⓗプリティメイズ	ミリアが真横に体を倒した瞬間	3
	14		EX	プリティメイズ(空中)	着地した瞬間	3
エディ EDDIE	15	NORMAL	EX	➡+Ⓚ	カカトを振り下ろした瞬間	2
	16	NORMAL	EX	ⓀorⒽインヴァイトヘル	エディが手を振り上げた瞬間	2
	17	NORMAL	EX	シャドウギャラリー	2段目の噛み付くモーションの出る2～4F前	3
	18	NORMAL	EX	ドランカーシェイド	攻撃発生直前の3F間と攻撃発生の瞬間	4
ポチョムキン POTEMKIN	19	NORMAL		しゃがみⒽ	振り上げた拳を戻し始める瞬間	3
	20	NORMAL		➡+Ⓗ	構えた拳を突き出す前	2
	21	NORMAL		メガフィスト・後方	両拳を突き出した瞬間とその2、3F後	2
	22	NORMAL	EX	メガフィスト・前方	両拳を突き出した瞬間	2
	23	NORMAL	EX	ハンマーフォール	両拳を合わせた瞬間から3、4F目	2

フォースロマンキャンセル可能技一覧 3



















キャラ名		タイプ		技名	タイミング	受付幅
チップ=ザナフ CHIPP ZANUFF	1	NORMAL		穿踵	チップが地面から離れた瞬間	3
	2	NORMAL		βブレード(地上)	2段目の攻撃発生の瞬間	3
	3	NORMAL	EX	幻朧斬	ヒット後相手の首を斬る瞬間	2
	4	NORMAL	EX	斬星狼牙	1、3段目の突進してる瞬間	4
ファウスト FAUST	5	NORMAL		刺激的絶命拳	タイミング・ガードor空振り時、硬直の挑発ポーズ中	40
	6	NORMAL	EX	愛	頭を投げてから10、11F目	2
	7	NORMAL	EX	槍点遠心乱舞〜ごーいんぐまいうぇい	高速で体をスピンさせるグラフィックが終わった瞬間	6
	8	NORMAL	EX	前から行きますよ	ドアを開け切った瞬間	2
	9	NORMAL	EX	後ろから行きますよ	ドアを開け切った瞬間	2
梅喧 BAIKEN	10	NORMAL		ジャンプⓈ+Ⓗ	獅子舞の炎が見えてから3〜5F目	3
	11	NORMAL		回り込み	後ろを向いてから7〜9F目	3
	12	NORMAL		裂羅	剣を突き出した瞬間	2
	13	NORMAL		妖斬扇	扇子が真下に来る直前	3
	14	NORMAL	EX	畳返し(地上)(※1)	畳が立った瞬間から9〜12F目(14〜16F目)	4(3)
	15	NORMAL	EX	畳返し(空中)	畳が見えてから3、4F目	2
蔵土縁 紗夢 JAM KURADOBERI	16	NORMAL		足払い	技が出た瞬間	5
	17	NORMAL		千里沁鐘	光の拳が見える直前3F間と見えた瞬間	4
	18	NORMAL		鷹嬰脚	4段目の攻撃発生直前	4
	19	NORMAL	EX	通常投げ	逆立ちして、地面に手を付いた瞬間	2
ジョニー JOHNNY	20	NORMAL		➡+Ⓚ	突進後、蹴り上げる3F前	2
	21	NORMAL	EX	ディバインブレイド(追加入力前)	ジャンプして手を振り上げた瞬間	3
	22	NORMAL	EX	ディバインブレイド(追加入力後)	炎が完全に伸び切る直前	2
	23	NORMAL	EX	空中ディバインブレイド	炎が完全に伸び切る直前	2

※1 カッコ内はEX

フォースロマンキャンセル可能技一覧 4

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20


キャラ名		タイプ		技名	タイミング	受付幅
アクセル＝ロウ AXL LOW	1	NORMAL		➡+Ⓗ	ジャンプ頂点の前	2
	2	NORMAL		鎌閃撃	鎖が突進してから4、5F目	2
	3	NORMAL		Ⓗ雷影鎖撃	地面にバウンドした瞬間	5
	4	NORMAL	EX	しゃがみⒽ	鎖が地面に着いた瞬間	2
	5		EX	雷影鎖撃	地面にバウンドした瞬間	5
御津 闇慈 ANJI MITO	6	NORMAL		針・壱式	上昇後、頂点付近	3
	7	NORMAL		Ⓚ戒	上昇後、頂点付近	3
	8	NORMAL		針・弐式	5段目の攻撃発生直前	2
	9	NORMAL		Ⓗ風神	攻撃発生の3、4F前	2
	10	NORMAL		一誠奥義「彩」	闇慈が口に扇子を当てた瞬間	2
	11	NORMAL	EX	➡+Ⓚ	蹴りを出した瞬間	2
	12	NORMAL	EX	➡+Ⓗ（※1）	6段目の攻撃が出た瞬間	4（2）
	13	NORMAL	EX	陰	ジャンプ後、手を斜め上に上げた瞬間	3
	14	NORMAL	EX	疾	飛び道具が見えてから3、4F目	2
ヴェノム VENOM	15	NORMAL		ボール生成（空中）	手からボールが見えた次のフレームから2F間	3
	16	NORMAL	EX	スティンガーエイム	ボールを打ち出してから5、6F目	2
	17		EX	ボール生成（空中）	ヴェノムが落下し始める瞬間	4
	18		EX	Ⓢレッドヘイル（4段目）	4発目のボールが地面に当たる瞬間	2
	19		EX	Ⓢレッドヘイル（8段目）	8発目のボールが地面に当たる瞬間	2
	20		EX	Ⓗレッドヘイル	4発目のボールが地面に当たる瞬間	3

※1 カッコ内はEX

フォースロマンキャンセル可能技一覧 5



キャラ名		タイプ		技名	タイミング	受付幅
テスタメント TESTAMENT	1	NORMAL		➡+Ⓗ	鎌を振り下ろした瞬間から8～12F目	5
	2	NORMAL		➡+Ⓟ	地面に鎌を振り下ろす瞬間	3
	3	NORMAL	EX	エグゼビースト	テスタメントが頭を垂れ始めた瞬間	3
	4	NORMAL	EX	ウォレント	完全にテスタメントが隠れた瞬間	3
	5	NORMAL	EX	ファントムソウル	手からドクロが見えた瞬間	2
	6	NORMAL	EX	マスターオブパペット	カギを突き出した瞬間	3
	7		EX	Ⓗエグゼビースト	テスタメントが頭を完全に下げた瞬間	2
ディズィー DIZZY	8	NORMAL		魚を捕る時に使ってたんです	氷柱が出現して18、19F目	2
	9	NORMAL		しゃがみⒽ	振り下ろす瞬間	3
	10	NORMAL		➡+Ⓗ	尻尾を突き出した瞬間	3
	11	NORMAL		足払い	ネクロが地面をたたいた瞬間	3
	12	NORMAL		インペリアルレイ	ディズィーが真横に両腕を広げた瞬間	2
	13		EX	ミカエルソード	地面へ斜め45度に剣を振り下ろした瞬間	4
	14		EX	木の実をとる時に使ってたんです(停滞/地上)	ウンディーネが隠れ始めて4、5F目	2
	15		EX	木の実をとる時に使ってたんです(停滞/空中)	ウンディーネが隠れ始めた瞬間	2
	16		EX	木の実をとる時に使ってたんです(即射/地上)	氷の矢が形になった瞬間	2
	17		EX	木の実をとる時に使ってたんです(即射/地上)	氷の矢が形になった後、突進して3、4F目	2
スレイヤー SLAYER	18	NORMAL		Dステップ	最大まで後退し、前進した瞬間	4
	19	NORMAL		血を吸う宇宙（不成立時）	口を開けて硬直するモーションの7～10F目	4
	20	NORMAL	EX	➡+Ⓟ	肩を突き出した瞬間	3
	21		EX	しゃがみⒽ	地面を両足で踏んだ瞬間	2
	22		EX	パイルバンカー（後退部分）	大きく後退した瞬間	4
	23		EX	パイルバンカー（突進部分）	拳に光のエフェクトが見えた瞬間	2

フォースロマンキャンセル可能技一覧 6



キャラ名		タイプ		技名	タイミング	受付幅
イノ I-NO	1	NORMAL		抗鬱音階（地上）	音符が見えてから4、5F目	2
	2	NORMAL	EX	抗鬱音階（空中）	音符が見えてから4～9F目	6
	3	NORMAL	EX	ケミカル愛情・横（地上&空中）	光のエフェクトが見えてから9、10F目（※2）	2
	4	NORMAL	EX	Ⓗ狂言実行	突進が終了した瞬間	3
	5	NORMAL	EX	Ⓗ大木をさする手	攻撃発生の5～7F前	3
	6		EX	ケミカル愛情・縦（地上&空中）	光のエフェクトが見えてから9、10F目	2
	7		EX	ケミカル愛情・横（空中）	光のエフェクトが見えてから16、17F目	2
ザッパ ZAPPA	8	NORMAL		（幽霊）しゃがみⒽ	飛んでいった幽霊が弾けたところ	4
	9	NORMAL	EX	そのまま帰ってこないで下さい（地上）	飛び道具の幽霊が見えてから2、3F目	2
	10	NORMAL	EX	そのまま帰ってこないで下さい（空中）	飛び道具の幽霊が見えてから2、3F目	2
	11	NORMAL	EX	落ちといてください	攻撃判定が出た後の3～6F間	4
	12	NORMAL	EX	近づくと逝きます	最大限に攻撃が伸びてから剣が戻り始めた瞬間	4
ブリジット BRIDGET	13	NORMAL		スターシップ	3段目の攻撃発生の瞬間	2
	14	NORMAL		ロジャーラッシュ	YOYOがクマに変わった瞬間	2
	15	NORMAL		ジャックドロジャー	YOYOがクマに変わった瞬間	2
	16	NORMAL	EX	足払い	足払いが最大限に伸びた瞬間	2
ロボカイII ROBO KY II 共通	17	NORMAL		しゃがみⒽ	姿勢を戻し始める直前	3
	18	NORMAL	EX	痛カイ撃	無敵になった瞬間	3
	19	NORMAL	EX	立ちⒽ	攻撃発生の瞬間から4F間	4
	20		EX	トリニトロトルエン偏執	最後のミサイルが出ていった瞬間	3
レーン1	21	NORMAL		喰らっとくカイ？(Lv2)	ミサイルが出てから7F目	1
	22	NORMAL		喰らっとくカイ？(Lv3)	ミサイルが出てから7～8F目	2
	23	NORMAL		抗鬱音階(地上)	音符が見えてから4～6F目	3
	24	NORMAL		ロジャーラッシュ	タヌキが現れる瞬間	2
	25	NORMAL	EX	スタンディッパー	2段目の攻撃発生の瞬間から3F間	3

※2　EXの空中版のみタイミングが違う

フォースロマンキャンセル可能技一覧 7



キャラ名			タイプ		技名	タイミング	受付幅
ロボカイII ROBO KY II	レーン1	1	NORMAL	EX	拍手で迎えてください	太鼓を叩いた後の2F間	2
		2	NORMAL	EX	Ⓢタンデムトップ	頭を円状に振り回した瞬間	3
		3	NORMAL	EX	Ⓗタンデムトップ	頭を円状に振り回した瞬間	3
		4	NORMAL	EX	ドランカーシェイド	攻撃発生の瞬間から4F間	4
		5	NORMAL	EX	メガフィスト・前方	両拳を突き出した瞬間	3
		6	NORMAL	EX	メガフィスト・後方	両拳を突き出した瞬間	3
		7	NORMAL	EX	逆鱗	足が下に振り下ろされた瞬間	3
		8	NORMAL	EX	強化逆鱗	3段目の攻撃発生の瞬間	3
		9	NORMAL	EX	Ⓢエグゼビースト	手を地面に付けた瞬間	3
		10	NORMAL	EX	アンダートウ	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		11	NORMAL	EX	疾	打撃部分の攻撃判定が出た瞬間	3
		12	NORMAL	EX	抗鬱音階(空中)	音符が見えてから4～6F目	3
		13	NORMAL	EX	そのまま帰ってこないでください(地上)	攻撃判定が出てから2、3F目	2
		14	NORMAL	EX	そのまま帰ってこないでください(空中)	攻撃判定が出てから2、3F目	2
		15		EX	Ⓢ喰らっとくカイ?	ミサイルが出た瞬間から2F間	2
		16		EX	Ⓗ喰らっとくカイ?	ミサイルが出た瞬間から3F間	3
		17		EX	Ⓗエグゼビースト	攻撃判定が出てから4、5F目	2
	レーン2	18	NORMAL	EX	オーバーヘッド・キッス	蹴り飛ばした瞬間	3
		19	NORMAL	EX	ダムドファング(不成立時)	投げをスカった瞬間から3F間	3
		20	NORMAL	EX	ポチョムキンバスター	手を離した瞬間から2F間	2
		21	NORMAL	EX	妖刺陣	攻撃発生の瞬間から4F間	4
		22	NORMAL	EX	劒楼閣	足を真横に開いた瞬間	3
		23	NORMAL	EX	強化劒楼閣	足を真横に開いた瞬間	3
		24	NORMAL	EX	蜂巣箱	ハンマーを振り下ろした瞬間	6
		25	NORMAL	EX	血を吸う宇宙(不成立時)	投げをスカった瞬間から4F間	4

フォースロマンキャンセル可能技一覧 8



キャラ名			タイプ		技名	タイミング	受付幅
ロボカイII ROBO KY II	レーン2	1	NORMAL	EX	ジャックドロジャー(地上)	タヌキが現れる瞬間	2
		2	NORMAL	EX	ジャックドロジャー(空中)	タヌキが現れる瞬間	2
		3	NORMAL	EX	USB500	捕まえてからの5～9F間	5
	レーン3	4	NORMAL	EX	マッドストラグル	攻撃判定が出るたびに発生から3F間	3
		5	NORMAL	EX	空中スタンエッジ	攻撃発生直前の1～3F前	3
		6	NORMAL	EX	バットムーン(出始め)	攻撃判定が出る1～4F前	3
		7	NORMAL	EX	バットムーン(終了時)	跳ね返って月の形が終わる瞬間	3
		8	NORMAL	EX	愛	攻撃発生した瞬間の3F間	3
		9	NORMAL	EX	ケミカル愛情	攻撃発生した瞬間の3F間	3
	レーン4	10	NORMAL		カイ現象	攻撃発生直前の2F間と攻撃発生の瞬間	3
		11	NORMAL		ミストファイナー・上段(Lv1～3)	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		12	NORMAL		ミストファイナー・中段(Lv1～3)	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		13	NORMAL		ミストファイナー・下段(Lv1～3)	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		14	NORMAL		Ⓟ戒	地面に突き刺さった瞬間	3
		15	NORMAL		空中ボール生成	ボールが出てからの2～4F間	3
		16	NORMAL	EX	ライオットスタンプ	壁を蹴って蹴りが出た瞬間	4
		17	NORMAL	EX	ⓈorⒽインヴァイトヘル	ロボカイが指を立てた瞬間	2
		18	NORMAL	EX	スライドヘッド	完全に倒れた後、地震が発生した瞬間から3F間	3
		19	NORMAL	EX	グリードセバー	追加入力の切り払う瞬間	3
		20	NORMAL	EX	Ⓢ戒	頂点から落ちてくる瞬間	3
		21	NORMAL	EX	ボール生成	ボールが出てからの3～5F間	3
		22	NORMAL	EX	よく話し相手になってくれます	鳥が飛び立つ瞬間	3
		23	NORMAL	EX	マッパハンチ	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		24		EX	カイ現象	攻撃発生直前の1～3F前	3
		25		EX	ミストファイナー・上段	攻撃発生の瞬間から3F間	3

フォースロマンキャンセル可能技一覧 9

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

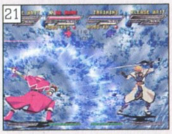
16

17

18

19

20

21

22

23

24

25


キャラ名			タイプ		技名	タイミング	受付幅
ロボカイII ROBO KY II	レーン4	1		EX	ミストファイナー・中段	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		2		EX	ミストファイナー・下段	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		3		EX	空中ボール生成	動作終了の1～3F前	3
	レーン5	4	NORMAL	EX	ヴォルカニックヴァイパー	1段目の攻撃発生の瞬間から3F間	3
		5	NORMAL	EX	レスティブローリング	攻撃発生の瞬間から3F間	3
		6	NORMAL	EX	毅式転移（ⓅorⓀ）	転移後現れた瞬間	4
		7	NORMAL	EX	毅式転移（ⓈorⒽ）	転移後現れた瞬間	4
		8	NORMAL	EX	妖斬扇	攻撃判定が消えてから3F間	3
		9	NORMAL	EX	龍刃(通常＆強化)	攻撃発生の瞬間	3
		10	NORMAL	EX	派生龍刃	攻撃発生の瞬間	1
		11	NORMAL	EX	派生強化龍刃	攻撃発生の瞬間	2
		12	NORMAL	EX	空中龍刃(通常＆強化)	攻撃発生の瞬間	1
		13	NORMAL	EX	アクセルボンバー	攻撃発生の瞬間	3
		14	NORMAL	EX	陰(不成立時)	ジャンプしてからの5～8F目	3
		15	NORMAL	EX	陰	手を離した瞬間から2F間	2
		16	NORMAL	EX	Ⓢカーカスライド	ボールを弾いた瞬間	3
		17	NORMAL	EX	Ⓗカーカスライド	ボールを弾いた瞬間	3
		18	NORMAL	EX	スターシップ	3段目の攻撃発生の瞬間	4
		19	NORMAL	EX	空中スターシップ	3段目の攻撃が終わった瞬間	4
	レーン6	20	NORMAL	EX	駄目な奴は何をやっても駄目	攻撃発生した瞬間の3F間	3
		21	NORMAL	EX	タイランレイブ	1段目のモーション中の5F間	5
		22	NORMAL	EX	ガンマレイ	細いレーザーの2～3段目が出る瞬間	3
	レーン7	23	NORMAL	EX	飛行	13～15F目と34～36F目	3
		24	NORMAL	EX	爵走	技終了の5～8F前	4
		25	NORMAL	EX	朝凪の呼吸	球状の光が出た瞬間	3

フォースロマンキャンセル可能技一覧 1



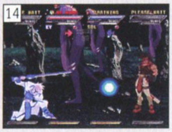












キャラ名	タイプ			技名	タイミング	受付幅
ザコA	1	NORMAL	EX	剛天雷撃キック	攻撃発生の瞬間から3Ｆ間	3
ザコB	2	NORMAL	EX	魔神撲滅タックル	ブレーキモーションに入った瞬間	3
ザコC	3	NORMAL	EX	光臨疾風波	飛び道具の攻撃判定が出た瞬間	3
	4	NORMAL	EX	落桜龍神スパイク	着地した瞬間から3Ｆ間	3
レオパルドン LEOPALDON	5	NORMAL	EX	キラーノート（Ｌｖ1）	気弾を弾いてレオパルドンが真正面を向いた瞬間	2
	6	NORMAL	EX	キラーノート（Ｌｖ2）	気弾を弾いてレオパルドンが真正面を向いた瞬間	2
	7	NORMAL	EX	キラーノート（Ｌｖ3）	気弾を弾いてレオパルドンが真正面を向いた瞬間	2
ボスソル BOSS SOL	8	NORMAL	EX	Ⓢグランドヴァイパー	突進部分が終わって打ち上げ部分に入る瞬間	2
	9	NORMAL	EX	Ⓗグランドヴァイパー	突進部分が終わって無敵になった瞬間	2
	10	NORMAL	EX	ライオットスタンプ	壁を蹴って蹴りが出た瞬間	4
	11	NORMAL	EX	ファフニール	拳を突き出した瞬間	4
	12	NORMAL	EX	サーベイジファング	剣を地面に突き刺して炎のエフェクトが出た瞬間	2
ボスカイ BOSS KY	13	NORMAL	EX	空中スタンエッジ	着地した瞬間から3Ｆ間	3
	14	NORMAL	EX	スタンエッジ・プロダクション	カイが手を地面に付けて光の球体が見えた瞬間	2
	15	NORMAL	EX	グランドヴェイパースラスト	攻撃発生の直前の剣を振りかぶった瞬間	2
	16	NORMAL	EX	セイクリッド・エッジ	カイが手を地面に付けて雷が落ちてきた瞬間	2

The PlayStation2 BOOKS
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

2004年9月10日　初版発行

構成・執筆　有限会社トリスター（牛澤庸二、目代将規）
関根一利、金子紀幸、高橋健司、加藤京平
カバーデザイン　株式会社 ケイズ
本文デザイン　有限会社チタンヘッズ
印刷・製本　共立印刷株式会社
制作協力　サミー株式会社／アークシステムワークス株式会社

発行人　稲葉俊夫
編集人　北村州識
販売　浦島弘行、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝
制作業務　植草光男
編集　エンタテインメント書籍編集部（石川直幸、森　大和）
発行　ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売 TEL03-5549-1200
編集 TEL03-5549-1164

ISBN4-7973-2834-7
Printed in Japan

GUILTY GEAR ISUKA™

GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング Publishing

ISBN4-7973-2834-7

C0076 ¥1900E

9784797328349

定価 本体1,900円 +税

1920076019005



GUILTY GEAR ISUKA
COMPLETE GUIDE
ギルティギア イスカ コンプリートガイド

The PlayStation2 BOOKS

ギルティギア イスカ コンプリートガイド

ソフトバンク パブリッシング

SOFT BANK Publishing